TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

REVISTA POKéMON™

Nº 4

...expertos de Nintendo Acción

¡Gratis!

Consultorio
Oak habla de Mew, Lugia y Surfing Pikachu

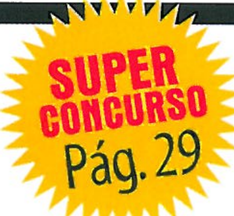
Póster Doble

Pokémanía
Presentamos Trading Card, en castellano

Guías
Pokémon Amarillo, nuevas pistas

POKéMON SNAP Todos los trucos

Regalamos Game Boy Color + Pokémon Pinball



PokémON

Medalla Pokémon para España

Sergio García consiguió el bronce en el Campeonato del Mundo Pokémon celebrado en Sydney

¿Cuántas medallas dicen que consiguió España en las Olimpiadas? No, apuntad una más. La que ganó y mereció Sergio García en el Campeonato del Mundo Pokémon. Que también cuenta. Eran siete rivales de entidad, Australia tiene el horario cambiado y había más gente que en Benidorm en agosto **(150.000 visitantes)**, así que había escusa. Pero no fallamos. Tres días **(20,21,22 septiembre)** de auténtico infarto y la medalla a la buchaca. Le quedó tiempo a la delegación hispana para disfrutar de las olimpiadas (aunque sólo quedaran entradas para el volley-playa) y más aún del espectacular **Pokémon Park** instalado en la **Universidad de Sydney**. Allí tuvo lugar el campeonato, en un recinto soñado por los fans Pokémon donde además se realizaron todo tipo de actividades, como torneos de cartas, shows en vivo y presentación de los productos más novedosos: **nuevas cartas, ediciones Oro y Plata, nuevas versiones de Game Boy Color...** Había además una tienda gigantesca donde se podía comprar todo tipo de productos Pokémon, y parte de los beneficios se destinaron a una fundación dedicada a curar niños enfermos, la **Starlight Foundation**. En fin, que seguro que a Sergio no se le olvida.





Rivales y sin embargo amigos, los ocho contendientes compitieron con honor y fiereza para conseguir medalla.

Batalla de Pokémon en plena Bahía de Sydney

Como lo oís y como podéis ver. **Nintendo montó un buen espectáculo en plena bahía olímpica** para dar la bienvenida a los fans Pokémon. Tan a lo grande estuvo organizado, que hasta hubo **batalla a cañonazos entre el Team Rocket y el grupo de Pokémon** que debían impedir que los malos birlaran el trofeo del campeón. Ganaron los Pokémon, por supuesto, y a los cientos de miles de personas que se habían congregado allí les quedó un saborcillo inmejorable. Esto fue sólo el preámbulo del Pokémon Park. Imaginad qué pasó luego...



EL PODIO POKéMON



MEDALLA DE ORO
Darry Van Vuuren (Reino Unido)
MEDALLA DE PLATA
Edwin Krause (Alemania)
MEDALLA DE BRONCE
SERGIO GARCÍA (España)

Sergio García, así es nuestro campeón



- Edad: 16 años.
- Nació en: Madrid.
- Estudios: 3º ESO.
- Experiencia Pokémon: Apenas 4 meses.
- Tiempo de juego: 6 veces por semana.
- Su equipo: Snorlax, Electrode, Exeggcute, Zapdos y Articuno.
- Sus Pokémon: Pidgeot, Alakazam y Zapdos.
- Su edición: Azul.
- Una frase: "Practicar es el único modo de llegar a lo más alto".

Pokémon Trading Card, primeras imágenes en castellano

Ya hemos jugado con la versión portátil del juego de cartas, ¡¡y estamos entusiasmados!!

Los fanáticos del juego de cartas se van a llevar un alegrón, y los que aún no lo conozcan (¿hay de ésos?), van a encontrar la excusa perfecta para zambullirse en él. Presentamos lo último jugable de Pokémon: se llama Trading Card y es la versión portátil del juego de cartas de Wizard of the Coast (que está siendo una **locura en todo el mundo**, dicho sea de paso).

Desarrollado por **Hudson/CREATURES**, Trading Card utiliza **cartas del pack básico y de las expansiones Jungla y Fósil** con la mecánica ya conocida de coleccionar, intercambiar y apostar nuestras cartas favoritas con los mejores entrenadores del mundo.



Decíamos que los que aún no han entrado en el mundo de las cartas lo van a tener fácil, porque Trading Card **incorpora un tutorial fantástico** para aprender. Por supuesto en **castellano**, faltaría más. Preguntando a la gente adecuada obtendrás información sobre los distintos mazos, la configuración de cada uno, la mecánica y las reglas del juego. Y en nada te habrá picado el gusanillo, y comenzarás a desplazarte por el mapeado en busca de maestros con quien jugarte tu preciado montón.

Como extra, el cartucho incluirá **20 cartas exclusivamente diseñadas** para jugar en Game Boy, aunque no será la única sorpresa. El **cable link** nos permitirá desafiar a los mejores entrenadores en duelos que ríete tú de los tres mosqueteros, y a través del **puerto de infrarrojos** podremos intercambiar cartas con otros jugadores. Para redondear, Trading Card estrena una **opción que genera cartas virtuales**.



Mapa general del juego, con sus correspondientes localizaciones.



Podremos cambiar Pokémon activos por los que tengamos en la banca.



Todos los textos del juego estarán perfectamente traducidos.



Algunos Pokémon tienen poderes especiales que no requieren energía y podréis usar en cualquier monento durante vuestro turno.

Es el no va más Pokémon. Y estará en las tiendas, en castellano, **los primeros días de enero del 2001**. Mientras, a deleitarse con las imágenes, que son las primeras y están calentitas.

Cómo se juega con Trading Card



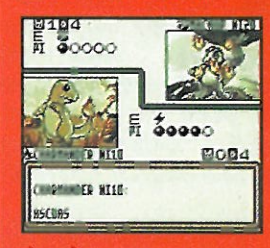
Para empezar, hay un completo tutorial con el que enseguida aprenderás reglas y posibilidades del juego.



Básicamente va de enfrentar nuestras cartas a las de otros entrenadores para hacernos con un mazo invencible.



El combate es por turnos. En cada uno puedes unir cartas de energía a tus Pokémon o evolucionarlos y... atacar.



Pierdes cuando te quedas sin Pokémon o sin cartas en tu mazo. Y lo que se te queda es una cara que para qué.



Poké.com

Un repaso a la actualidad de las mejores páginas Pokémon en Internet

PUZZLE LEAGUE www.pokemonpuzzleleague.com



Nintendo América está siguiendo la sana costumbre de publicar páginas web independientes con sus mejores títulos. Este mes nos hemos pasado por la del recién estrenado Pokémon Puzzle League y nos ha seducido. Ya sabéis qué escribir...

POKEGUIDE
www.pokeguide.com

Una de nuestras páginas de referencia. Cuenta con una sección de noticias variada y eficaz, que además actualizan casi a diario. Los fans de las cartas disponen de su propia sección, y hay también un "rincón" del experto que os puede ayudar a sacar el jugo a cualquier Pokémon.

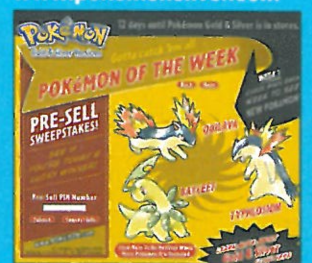


POKEDREAM
www.poke-dream.com



Completísima web en la que, aparte de la gran cantidad de información referente a todos los juegos Pokémon, encontrarás desafíos interactivos, como un difícil laberinto o un Trivial que siempre es diferente. También puedes saciar tu curiosidad sobre los comienzos del fenómeno Pokémon con las pantallas de Pokémon Green, la edición que inició la saga en Japón junto con la Roja; y para los cinéfilos, ración de pósters publicitarios utilizados para las películas Pokémon en Japón (¡todo un hallazgo), acompañados de vídeos variados.

POKéMON GOLD & SILVER
www.pokemongold.com
www.pokemonsilver.com



De nuevo vamos de web oficial, que para eso se lo montan mejor. Estamos en la página de Pokémon Gold&Silver creada por Nintendo América. La cita con esta web es semanal, puesto que cada siete días descubren uno de los nuevos Pokémon, con su nombre real, que veremos en el juego. Los usuarios yanquis también podían reservar su cartucho (sistema que ha funcionado a las mil maravillas), garantizándose diversión por bastante tiempo. Y para el que no sepa de qué va la cosa, aquí encontrará pelos y señales sobre estas dos nuevas ediciones.

Nuevos detalles de Pokémon Stadium 2

Nintendo lo tendrá listo hacia medidados de diciembre en Japón

Estas imágenes corresponden a la segunda entrega del exitoso Pokémon Stadium, conocido como **Gold&Silver**. Ha sido la propia Nintendo Japón la que las ha sacado a la luz, junto a información relevante sobre la fecha de lanzamiento del juego **(14 de diciembre en Japón)** y algunas de sus características.

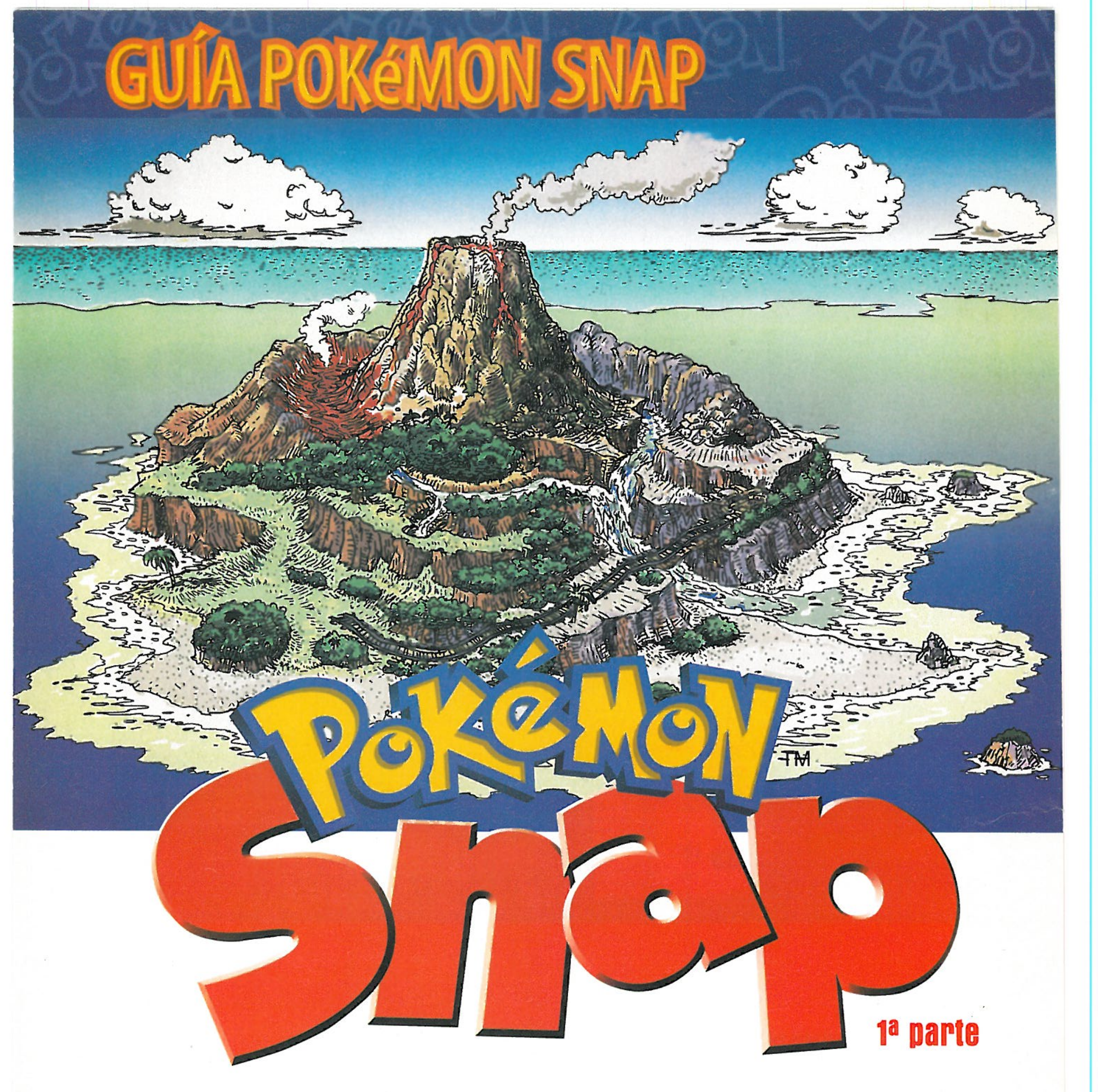
Por lo pronto será el **cartucho Pokémon más completo**, puesto que traerá de serie **251 Pokémon** (incluidos los de la versión "móvil" Pokémon Crystal) y será compatible con las últimas ediciones para Game Boy (Oro y Plata). Dentro, más allá del envoltorio, disfrutaremos con un **engine de combate mejorado**, una especie de "libro para colorear" y un sinfín de nuevos minijuegos que seguro volverán a hacer de este título uno de los más vendidos en todo el mundo. Eso sí, habrá que esperar hasta la **segunda mitad del 2001**, como poco.







Stadium volverá a arrasar entre los fans. ¿Quién se puede resistir a combates entre 251 Pokémon?



1ª parte

¿Quieres ser un maestro de la fotografía? Pues apúntate a nuestro cursillo rápido

Está claro que esto de fotografiar Pokémon en su hábitat natural tiene sus dificultades: que si provocarlos para que hagan determinadas poses, que si darles de comer, "atufarlos" con Pester Balls para que aparezcan... En fin, todo un esfuerzo para conseguir nuestro master en fotografía. ¿Estás preparado? Pues nosotros sí, y allá vamos con todos estos consejos...

Nivel 1 La playa

El **primer nivel del juego es bastante sencillo**, y nos ayudará a hacernos con los mandos del juego en un periquete. El objetivo del escenario es **fotografiar a 6 Pokémon diferentes**, así que ya sabes lo que toca.

#12 Butterfree



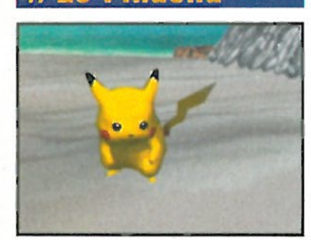
Hay varios a lo largo de todo el nivel. Espera a que estén unos cuantos juntos para hacer la foto. **La mejor de todas es cuando hay dos Butterfree encima de Snorlax.**

#16 Pidgey



Los hay en abundancia y no representan ningún problema. Podrás **fotografiar a tres a la vez** si al comienzo del escenario te das la vuelta.

#25 Pikachu



Está **en la playa, cerca de la tabla de surf...** Más adelante aparecerá otras **dos veces si consigues a Scyther**.

#52 Meowth

De momento la mejor fotografía la conseguirás **cuando le veas atravesar los raíles**



persiguiendo a un Pidgey. Si además consigues la **Poké Flauta** y lo sitúas **encima de la montaña**, podrás capturarlo en pleno bailecito. Más adelante, **si le lanzas una Pester Ball** pondrá un careto de impresión.

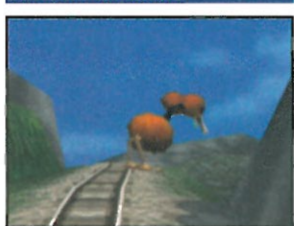
#113 Chansey

Verás a una bola de color rosa perseguida por un Eevee.



Lánzale una manzana o una Pester Ball para que puedas fotografiarle. Y si quieres una instantánea mejor, toca la Poké flauta. Caerá rendido.

#84 Doduo



La mejor oportunidad con este tímido Pokémon la tendrás **la primera vez que aparezca**. No te cortes a la hora de usar carrete...



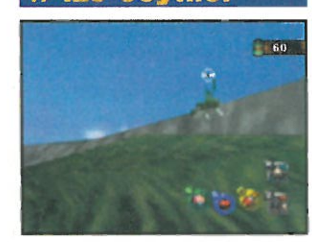
Todd es el fotógrafo de Pokémon Snap. "Armado" con su cámara y el prodigioso Zero One, va a descubrir a los Pokémon en su estado salvaje.

#115 Kangaskhan



Al principio sólo podrás fotografiarlo de espaldas, pero una vez que **consigas las manzanas deberás volver** para sacarle un mejor perfil.

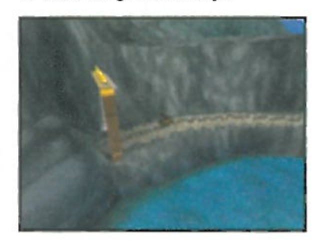
#123 Scyther



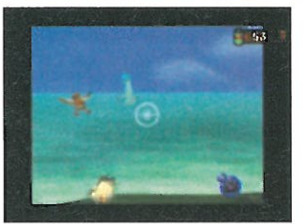
Cuando veas unos arbustos que se zarandean, que te dé la impresión de que algo se mueve, **¡¡no te cortes a la hora de lanzar Pester Balls!!**

#129 Magikarp

Tienes que **lanzar manzanas al agua para que aparezca.** Atina bien: es muy rápido y no te dará ninguna ventaja.



#131 Lapras



Sale del mar de vez en cuando (a tu derecha) y se ve muy pequeñito. Si tienes suerte podrás fotografiar dos a la vez

#133 Eevee



Aparece **persiguiendo a Chansey** justo después de salir Kangaskhan. Es fácil.

#143 Snorlax



La primera vez que lo veas, no te valdrá para nada fotografiarlo, así que no gastes carrete. Espera a **lanzarle una Pester Ball o tocar la Poké Flauta** para obtener las mejores instantáneas

Nivel 2 El Túnel

Tu objetivo continúa siendo fotografiar un buen número de Pokémon para que **el Profesor Oak te recompense con la "Comida Pokémon"**. Por lo tanto, primero te juegas el nivel y después, con la Comida Pokémon, abres el **camino secreto para acceder a la siguiente fase**.

#14 Kakuna

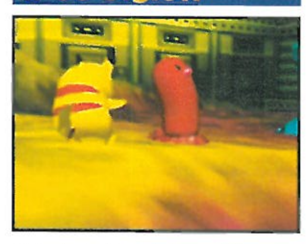


Sí, ya sabemos que está oscuro, pero lo verás. **Aparece en el techo de la cueva**. Espera a que alguno se baje y lanza tu mejor foto.

#41 Zubat

Cuando veas **una puerta, Zubat te estará esperando detrás**. Enfoca la cámara y **dispara a bocajarro** para que no se te escape: es muy rápido.

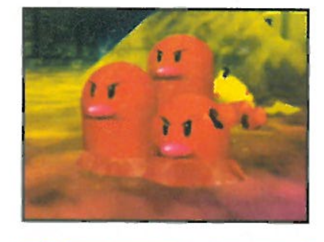
#50 Diglett



Estará **'hablando' con Pikachu la tercera vez** que lo veas. Si fotografías a los dos, harás un buen informe.

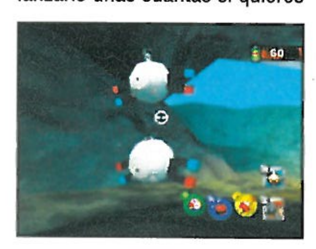
#51 Dugtrio

Cuando veas al tercer Pikachu con Diglett, haz varias fotos para que Pikachu avance. Si consigues que dé los pasos suficientes, aparecerá Dugtrio. Lánzate como un poseso.

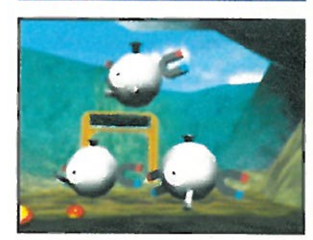


#81 Magnemite

Lo encontrarás **al final del nivel**. Sólo podrás fotografiarlo **la segunda vez** que juegues en este nivel, porque necesitas las manzanas para que nos ofrezca su mejor pose. Vas a tener que lanzarle unas cuantas si quieres que Oak puntúe el retrato como es debido.



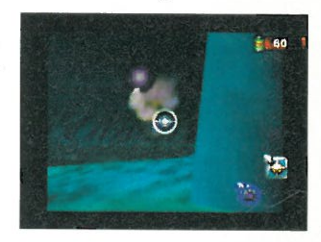
#82 Magneton



Tienes que conseguir que **se unan tres Magnemite** para que formen el Magneton, y lanzar manzanas para hacer la foto.

#92 Haunter

Dentro de las cuevas verás una **bola fantasmagórica de color**



Items y objetos para ayudarte a ganar

Los irás obteniendo a medida que avances a lo largo del juego. Algunos son vitales y otros no tanto, pero todos nos serán de gran ayuda.

Comida Pokémon



Son **manzanas** que nos ayudarán a que **aparezcan determinados Pokémon**. Si además les golpeas con ellas o se las das para comer, conseguiremos **algunas de las mejores poses Pokémon**.



Pester Ball

Este objeto actúa de forma similar a la Comida Pokémon, aunque de forma más contundente. **Conseguirás que aparezcan más Pokémon y que reaccionen de determinadas maneras**.

Poké Flauta

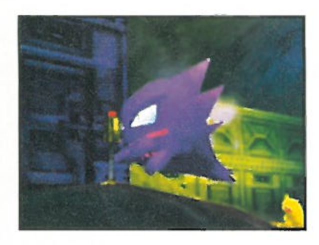


Algunos Pokémon se **comportarán extrañamente al escuchar las melodías** que emite, y otros se dejarán fotografiar con más gracia.

Acelerador

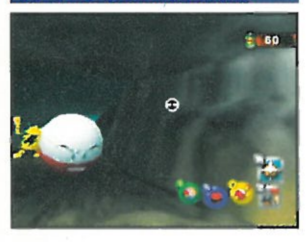


Te ayudará a **recorrer los escenarios con mayor brevedad**. Así podrás llegar mucho antes hasta el Pokémon que más te interesa fotografiar. No te preocupes por atropellar Pokémon, porque no ocurrirá nada raro.



morado dando vueltas. Haz tus fotografías **aunque no se vea el Pokémon**. Cuando reveles las fotos aparecerá Haunter como por arte de magia.

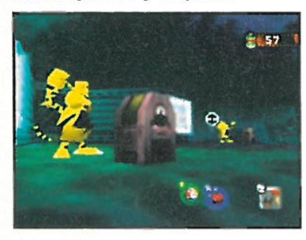
#101 Electrode



Aparece al comienzo del nivel. Si quieres una buena foto, **lánzale manzanas e inmortalízale en plena explosión**.

#125 Electabuzz

Lo verás al principio del nivel y más tarde cerca de dos pantallas. **Lánzale manzanas para que active los interruptores** y dispara.



#145 Zapdos



Cuando veas al **Pikachu** hambriento que está **cerca de un huevo**, lánzale manzanas



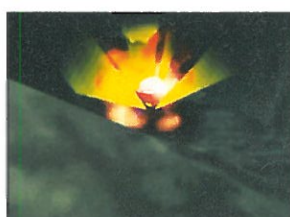




para dirigirle cerca de Zapdos. Cuando esté lo más próximo posible, **toca la Poké Flauta para que reaccione y libere al pájaro legendario**.

Final

Al final del escenario, sorpresa. ¿Cómo? Sigue nuestras instrucciones. Verás, **cerca de los Magnemite, justo a tu derecha, hay un Electrode** muy próximo a una pared. Lánzale manzanas hasta que consigas alcanzarle. Él tiene la clave para acceder al siguiente nivel, que veremos en 30 días.





Así puntúan las fotos

La mayoría de las fotos **puntúan sobre 1000** en cada apartado. Te ofrecemos los factores que intervienen a la hora de que Oak puntúe nuestras mejores instantáneas.

Tamaño

Aquí interviene el factor de la **cercanía o lejanía** de nuestra foto con respecto al



Pokémon. **Cuanto más cerca esté, más puntos haremos**, y viceversa. Así que lo mejor será que te acerques al objetivo.

Pose

Se puntúa **dependiendo de la acción que esté realizando el Pokémon** en el instante en que



hayamos hecho la foto. Si por ejemplo Pikachu está muy quieto en nuestra foto, conseguiremos menos puntos que si le **pillamos comiéndose una manzana** o haciendo una gracia cualquiera.

Técnica

Es **muy importante centrar a los Pokémon en la foto**. Si lo conseguimos, cosa que requiere su experiencia y grado de suerte, Oak nos recompensará **duplicando la puntuación**.



Otros Pokémon

Conseguirás puntuar en este apartado sólo cuando **captures a varios Pokémon iguales en la misma foto**. Puntuará



mucho más tener dos Butterfree que uno sólo.

Especial

Para conseguirlos, tienes que **interactuar con el escenario o los Pokémon arrojando objetos**. Podrás ver a Jigglypuff cantando, Pikachu atacando...



Abrimos la Pokédex del Amarillo

En uno de esos artículos que no se pagan dinero, Revista Pokémon os abre de par en par las puertas del Pokédex de la Edición Amarilla. Aquí tenéis los Tipos, Niveles de evolución, datos y descripción de los 151 Pokémon. Justo lo que queríais.

#01 Bulbasaur

Tipo 1 Planta
Tipo 2 Veneno
Altura 0,7 m.
Peso 6,9 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA: Normal. Nivel 16.

Puede sobrevivir largo tiempo sin probar bocado. Bulbasaur guarda energía en el bulbo de su espalda.

#02 Ivysaur

Tipo 1 Planta
Tipo 2 Veneno
Altura 1 m.
Peso 13 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA: Normal. Nivel 32.

Su bulbo crece cuando absorbe energía. Desprende un fuerte aroma cuando florece.

03 Venusaur

Tipo 1 Planta
Tipo 2 Veneno
Altura 2,0 m.
Peso 100 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA: Normal.

La flor de su espalda recoge los rayos del Sol. Los transforma en energía.

#04 Charmander

Tipo 1 Fuego
Altura 0,6 m.
Peso 8,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA: Normal. Nivel 16.

La llama en la punta de su cola chisporrotea al arder. Sólo se oye en lugares silenciosos.

#05 Charmeleon

Tipo 1 Fuego
Altura 1,1 m.
Peso 19 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA: Normal. Nivel 36.

Las duras luchas excitan a este POKéMON. Entonces, lanzará llamaradas blanco-azuladas.

#06 Charizard

Tipo 1 Fuego
Altura 1,7 m.
Peso 90,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA: Normal.

Cuando lanza una descarga de fuego supercaliente, la roja llama de su cola brilla aún más intensamente.

#07 Squirtle

Tipo 1 Agua
Altura 0,5 m.
Peso 9 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA: Normal. Nivel 16.

Lanza agua a su presa desde el agua. Se esconde en su concha cuando se siente en peligro.

#08 Wartortle

Tipo 1 Agua
Altura 1 m.
Peso 22,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA: Normal. Nivel 36.

Si es golpeado, esconderá su cabeza. Aun así, su cola puede seguir golpeando.

#09 Blastoise

Tipo 1 Agua
Altura 1,6 m.
Peso 85,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA: Normal.

Cuando ataca a un enemigo, su descarga de agua es aún más potente que la manga de un bombero.

#10 Caterpie

Tipo 1 Bicho
Altura 0,3 m.
Peso 2,9 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA: Normal. Nivel 7.

Si tocas los receptores de su cabeza, soltará un terrible olor para protegerse.

#11 Metapod

Tipo 1 Bicho
Altura 0.7 m.
Peso 9,9 Kg

CÓMO EVOLUCIONA: Normal. Nivel 10.

Endurece su concha para protegerse. De todos modos, un gran impacto puede afectarle.

#12 Butterfree

Tipo 1 Bicho
Tipo 1 Volador
Altura 1,1 m.
Peso 32 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA: Normal.

Sus alas están cubiertas de polvos venenosos. Como repelen el agua, puede volar bajo la lluvia.



#13 Weedle

Tipo 1 Bicho
Tipo 2 Veneno
Altura 0,3 m.
Peso 3,2 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 7.

Cuidado con el aguijón venenoso de su cabeza. Se esconde en la hierba y arbustos mientras come.



#14 Kakuna

Tipo 1 Bicho
Tipo 2 Veneno
Altura 0,6 m.
Peso 10 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 10.

Sólo puede moverse un poco. Cuando está en peligro, kakuna envenena a su enemigo con su aguijón.



#15 Beedrill

Tipo 1 Bicho
Tipo 2 Veneno
Altura 1 m.
Peso 29,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Tiene 3 aguijones venenosos en sus patas y cola. Suelen pinchar a sus enemigos en repetidas ocasiones.



#16 Pidgey

Tipo 1 Normal
Tipo 2 Volador
Altura 0,3 m.
Peso 1,8 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 18.

Son muy dóciles. Si son atacados, suelen lanzar arena en lugar de repeler el ataque.



#17 Pidgeotto

Tipo 1 Normal
Tipo 2 Volador
Altura 1,1 m.
Peso 30 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 36.

Este POKéMON está repleto de vitalidad. Suele volar por su territorio en busca de presas.



#18 Pidgeot

Tipo 1 Normal
Tipo 2 Volador
Altura 1,5 m.
Peso 39,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Este POKéMON vuela a velocidad Match 2. Sus grandes garras se convierten en armas muy peligrosas.



#19 Rattata

Tipo 1 Normal
Altura 0,3 m.
Peso 3,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 20.

Muerde cualquier cosa con sus colmillos. Si ves uno, seguro que encuentras cuarenta más en esa misma zona.



#20 Raticate

Tipo 1 Normal
Altura 0,7 m.
Peso 18,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Sus patas son palmeadas. Sirven de aletas, por lo que puede nadar por ríos y lagos en busca de presa.



#21 Spearow

Tipo 1 Normal
Tipo 2 Volador
Altura 0,3 m.
Peso 2 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 20.

Es incapaz de volar a gran altura, pero por contra es muy rápido, lo que le permite protegerse.



#22 Fearow

Tipo 1 Normal
Tipo 2 Volador
Altura 1,2 m.
Peso 38 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Este POKéMON es conocido desde hace muchos años. Si siente peligro, volará lejos inmediatamente.




#23 Ekans

Tipo 1 Veneno
Altura 2 m.
Peso 6,9 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 22.

Cuanto más viejo, más crece este POKéMON. Por la noche, Ekans descansa en las ramas de los árboles.

#24 Arbok

Tipo 1 Veneno
Altura 3,5 m.
Peso 65 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Los espantosos dibujos de su piel han sido estudiados por expertos. Seis variaciones han sido confirmadas.



#25 Pikachu

Tipo 1 Eléctrico
Altura 0,4 m.
Peso 6 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Piedra Trueno.

Mantiene su cola en alto para vigilar. Si das un tirón a su cola, querrá morderte.



26 Raichu

Tipo 1 Eléctrico
Altura 0,8 m.
Peso 30 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Cuando la electricidad del cuerpo crece, se vuelve irritable. También brilla en la oscuridad.



27 Sandshrew

Tipo 1 Tierra
Altura 0,6 m.
Peso 12 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 22.

Su cuerpo es muy seco. Cuando hace frío por la noche, su piel aparece cubierta con un fino rocío.



#28 Sandslash

Tipo 1 Tierra
Altura 1 m.
Peso 29,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Es muy hábil al golpear a sus enemigos con sus garras. Si se rompen, crecerán en un solo día, milagrosamente.



#29 Nidoran (H)

Tipo 1 Veneno
Altura 0,4 m.
Peso 7 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 16.

A este POKéMON no le gusta luchar. Pero cuidado, sus pequeños cuernos segregan veneno.



#30 Nidorina

Tipo 1 Veneno
Altura 0,8 m.
Peso 7 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Piedra Lunar.

Cuando descansa profundamente, sus cuernos se contraen. Esto es la señal de que está relajado.

#31 Nidoqueen

Tipo 1 Veneno
Tipo 2 Tierra
Altura 1,3 m.
Peso 60 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Piedra Lunar.

Grandes escamas recubren el duro cuerpo de este POKéMON. Éstas crecen cíclicamente.



#32 Nidoran (M)

Tipo 1 Veneno
Altura 0,5 m.
Peso 9 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 16.

Sus largas orejas se mantienen siempre alerta. Si siente peligro, atacará con su venenoso cuerno.



#33 Nidorino

Tipo 1 Veneno
Altura 0,9 m.
Peso 19,5 kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Piedra Lunar.

Sus cuernos contienen veneno. Si se introducen en el cuerpo del enemigo, soltarán su tóxica carga, y adiós muy buenas.



#34 Nidoking

Tipo 1 Veneno
Tipo 2 Tierra
Altura 1,4 m.
Peso 62 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Piedra Lunar.

Duro como el acero, posee una poderosa carga. Sus cuernos son tan duros como el diamante.



#35 Clefairy

Tipo 1 Normal
Altura 0,6 m.
Peso 7,5 kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Piedra Lunar.

Su aspecto jovial y vivaracho lo hace adorable. Piensan que son raros, ya que no son muy comunes.



#36 Clefable

Tipo 1 Normal
Altura 1,3 m.
Peso 40 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Piedra Lunar.

Protege bastante bien su propio entorno. Es una especie de hada, raramente vista por los humanos.

#37 Vulpix

Tipo 1 Fuego
Altura 0,6 m.
Peso 9,9 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Piedra Fuego.

Su piel y colas son preciosas. Cuando crecen las colas, se dividen formando nuevas colas.



#38 Ninetales

Tipo 1 Fuego
Altura 1,1 m.
Peso 19,9 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Piedra Fuego.

De acuerdo con una antigua leyenda, este POKéMON es la reencarnación de 9 nobles santos.



#39 Jigglypuff

Tipo 1 Normal
Altura 0,5 m.
Peso 5,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Piedra Lunar.

Utiliza sus misteriosos ojos para engañar a su enemigo. También cantará para dormirlo.



#40 Wigglytuff

Tipo 1 Normal
Altura 1 m.
Peso 12 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Piedra Lunar.

Su cuerpo es muy elástico. Cuando empieza a inhalar aire profundamente, puede inflarse sin límite.



#41 Zubat

Tipo 1 Veneno
Tipo 2 Volador
Altura 0,8 m.
Peso 7,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 22.

Emite sonidos ultrasónicos mientras vuela. Los utiliza como sónar para evitar obstáculos.



#42 Golbat

Tipo 1 Veneno
Tipo 2 Volador
Altura 1,6 m.
Peso 55 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Ataca de manera violenta sin avisar. Utiliza sus afilados colmillos para chupar sangre.



#43 Oddish

Tipo 1 Planta
Tipo 2 Veneno
Altura 0,5 m.
Peso 5,4 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 21.

Suele ser confundido con un puñado de semillas. Si lo extraes del suelo, gritará.



#44 Gloom

Tipo 1 Planta
Tipo 2 Veneno
Altura 0,8 m.
Peso 8,6 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Piedra Hoja.

¡Huele bastante mal! De todas formas, una de cada 1000 personas aprecian su fétido olor.

#45 Vileplume

Tipo 1 Planta
Tipo 2 Veneno
Altura 1,2 m.
Peso 18,6 kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Piedra Hoja.

Aletea sus pétalos de flores para propagar su venenoso polen. El sonido que emite es agudo.



#46 Paras

Tipo 1 Bicho
Tipo 2 Planta
Altura 0,3 m.
Peso 5,4 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 24.

Escarba bajo el suelo para roer las raíces de los árboles. Sus setas absorben sus energías.

#47 Parasect

Tipo 1 Bicho
Tipo 2 Planta
Altura 1 m.
Peso 29,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

El parásito absorbe la energía con las setas de la espalda, que lo controlan.

#48 Venonat

Tipo 1 Bicho
Tipo 2 Veneno
Altura 1 m.
Peso 30 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 31.

Sus grandes ojos actúan como radares. En lugares claros, verás montones de pequeños ojos.



#49 Venomoth

Tipo 1 Bicho
Tipo 2 Veneno
Altura 1,5 m.
Peso 12,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Es difícil quitar el polvo de sus alas. También posee un veneno que se desprende al contacto.

#50 Diglett

Tipo 1 Tierra
Altura 0,2 m.
Peso 0,8 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 26.

Prefiere los lugares oscuros. Pasa el tiempo bajo tierra, aunque aparece en cuevas.



#51 Dugtrio

Tipo 1 Tierra
Altura 0,7 m.
Peso 33,3 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Un grupo de trillizos que cava a 90 Km/h. Por ello, creen que se trata de un terremoto.



#52 Meowth

Tipo 1 Normal
Altura 0,4 m.
Peso 4,2 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 28.

Parece que son más activos por la noche. Adoran las cosas redondas y brillantes.



#53 Persian

COMO EVOLUCIONA: Normal.

Tipo 1 Normal
Altura 1 m.
Peso 32 Kg.

¡La gema en su frente brilla por sí misma! Camina con la elegancia de una reina.

#54 Psyduck

COMO EVOLUCIONA: Normal. Nivel 33.

Tipo 1 Agua
Altura 0,8 m.
Peso 19,6 Kg.

Este Pokémon siempre tiene dolores de cabeza. Posee poderes mentales, pero no sabes cuándo los usará.

#55 Golduck

COMO EVOLUCIONA: Normal.

Tipo 1 Agua
Altura 1,7 m.
Peso 76 Kg.

Sus delgados y largos miembros acaban en anchas aletas. Las usan para nadar en los lagos.

#56 Mankey

COMO EVOLUCIONA: Normal. Nivel 28.

Tipo 1 Lucha
Altura 0,5 m.
Peso 28 Kg.

Este ágil POKéMON vive en los árboles. Se enfada fácilmente y no dudará en atacar a todos.

#57 Primeape

COMO EVOLUCIONA: Normal.

Tipo 1 Lucha
Altura 1 m.
Peso 32 Kg.

Sólo se calma cuando nadie está cerca. Llegar a ver ese momento es realmente difícil.

#58 Growlithe

COMO EVOLUCIONA: Piedra Fuego.

Tipo 1 Fuego
Altura 0,7 m.
Peso 19 Kg.

Este POKéMON tiene fama de ser muy amistoso. Aun así, gruñirá a cualquiera que invada su territorio.

#59 Arcanine

COMO EVOLUCIONA: Piedra Fuego.

Tipo 1 Fuego
Altura 1,9 m.
Peso 155 Kg.

Es un POKéMON legendario en China. Allí, adoran la gracia y belleza que exhibe al correr.

#60 Poliwag

COMO EVOLUCIONA: Normal. Nivel 25.

Tipo 1 Agua
Altura 0,6 m.
Peso 12,4 Kg.

La dirección de la espiral en el vientre cambia según el área. Prefiere nadar a correr.

#61 Poliwhirl

COMO EVOLUCIONA: Piedra Agua.

Tipo 1 Agua
Altura 1 m.
Peso 20 Kg.

Cuando lo atacan, usa la espiral del vientre para dormir al rival. Aprovecha para escapar a toda prisa entonces.

#62 Poliwrath

COMO EVOLUCIONA: Piedra Agua.

Tipo 1 Agua
Tipo 2 Lucha
Altura 1,3 m.
Peso 54 Kg.

Es capaz de nadar usando todos los músculos de su cuerpo. Podrá adelantar incluso a un campeón olímpico.

#63 Abra

COMO EVOLUCIONA: Normal. Nivel 16.

Tipo 1 Psíquico
Altura 0,9 m.
Peso 19,5 Kg.

Duerme 18 horas al día. Si siente peligro, se teletransporta a lugar seguro, aun durmiendo.

#64 Kadabra

COMO EVOLUCIONA: Intercambio.

Tipo 1 Psíquico
Altura 1,3 m.
Peso 56,5 Kg.

Muchas cosas raras suceden si está cerca. Por ejemplo, hace que los relojes vayan al revés.

#65 Alakazam

COMO EVOLUCIONA: Intercambio.

Tipo 1 Psíquico
Altura 1,5 m.
Peso 48 Kg.

Este POKéMON lo recuerda todo. Nunca olvida lo que aprende. Es muy listo.

#66 Machop

COMO EVOLUCIONA: Intercambio. Nivel 28.

Tipo 1 Lucha
Altura 0,8 m.
Peso 19,5 Kg.

Muy poderoso a pesar de su pequeño tamaño. Su maestría en artes marciales lo hace decididamente duro.

#67 Machoke

COMO EVOLUCIONA: Intercambio.

Tipo 1 Lucha
Altura 1,5 m.
Peso 70,5 Kg.

El cinturón que rodea su cuello retiene toda su energía. Sin él, este POKéMON sería imparable.

#68 Machamp

COMO EVOLUCIONA: Intercambio.

Tipo 1 Lucha
Altura 1,6 m.
Peso 130 Kg.

Con sólo un brazo puede mover montañas. Usando los cuatro, este POKéMON puede ser una criatura terrible.

#69 Bellsprout

COMO EVOLUCIONA: Normal. Nivel 21.

Tipo 1 Planta
Tipo 2 Veneno
Altura 0,7 m.
Peso 4 Kg.

Prefiere los lugares calientes y húmedos. Atrapa pequeños insectos con sus ramas para devorarlos después.

#70 Weepinbell

COMO EVOLUCIONA: Piedra Hoja

Tipo 1 Planta
Tipo 1 Veneno
Altura 1 m.
Peso 6,4 Kg.

Cuando está hambriento, ataca a todo lo que se mueva. Su pobre presa se derrite en fuertes ácidos.

#71 Victreebel

COMO EVOLUCIONA: Piedra Hoja.

Tipo 1 Planta
Tipo 1 Veneno
Altura 1,7 m.
Peso 15,5 Kg.

Engaña a su presa con un dulce aroma a miel. Una vez atrapada, la presa perderá hasta sus huesos.

#72 Tentacool

COMO EVOLUCIONA: Normal. Nivel 30.

Tipo 1 Agua
Tipo 2 Veneno
Altura 0,9 m.
Peso 45,5 Kg.

A veces puede ser encontrado seco y medio enterrado en una playa. Al lanzarlo otra vez al mar, revivirá.

Pokédex



#73 Tentacruel

Tipo 1 Agua
Tipo 2 Veneno
Altura 0,6 m.
Peso 55 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Puede controlar libremente sus 80 tentáculos. Éstos debilitan a su presa con veneno.



#74 Geodude

Tipo 1 Roca
Tipo 2 Tierra
Altura 0,4 m.
Peso 20 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 25.

Se encuentran normalmente en los caminos de montaña. Si te cruzas con uno, se enfadará.

#75 Graveler

Tipo 1 Roca
Tipo 2 Tierra
Altura 0,6 m.
Peso 7,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Intercambio.

Se le suele ver rodando por las montañas. Los obstáculos no los evita. ¡Los arrolla!

#76 Golem

Tipo 1 Roca
Tipo 2 Tierra
Altura 1,4 m.
Peso 300 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Intercambio.

Cuando pierde su piel, su cuerpo se vuelve blando y blanquecino. Si esto ocurre, se esconderá.

#77 Ponyta

Tipo 1 Fuego
Altura 1 m.
Peso 30 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 40.

Es capaz de saltar muy alto. Con sus pezuñas y sus robustas patas, absorbe el impacto.

#78 Rapidash

Tipo 1 Fuego
Altura 1,7 m.
Peso 95 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Le encanta correr. Si ve algo más rápido que él, intentará alcanzarlo a toda velocidad.

#79 Slowpoke

Tipo 1 Agua
Tipo 2 Psíquico
Altura 1,2 m.
Peso 36 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 37.

Es increíblemente lento y perezoso. Le encanta dormir sin preocuparse ni del tiempo ni de lo que ocurra.



#80 Slowbro

Tipo 1 Agua
Tipo 1 Psíquico
Altura 1,6 m.
Peso 78,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Vive tranquilo en el mar. Si el SHELLDER de su cola se cae, vuelve a ser un SLOWPOKE.

#81 Magnemite

Tipo 1 Eléctrico
Altura 0,3 m.
Peso 6 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 30.

Puede desafiar a la gravedad desde su nacimiento. Flota en el aire gracias a sus increíbles ondas electromagnéticas.

#82 Magneton

Tipo 1 Eléctrico
Altura 1 m.
Peso 60 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Genera extrañas señales de radio. Es capaz de elevar la temperatura 3° centígrados.

#83 Farfetch'd

Tipo 1 Normal
Tipo 2 Volador
Altura 0,8 m.
Peso 15 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
No evoluciona.

Vive cerca de las plantas. Son raramente vistos, así que se piensa que están a punto de extinguirse.

#84 Doduo

Tipo 1 Normal
Tipo 2 Volador
Altura 1,4 m.
Peso 39,2 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 31.

Sus cortas alas lo hacen volar con dificultad. De todos modos, puede correr a gran velocidad.

#85 Dodrio

Tipo 1 Normal
Tipo 2 Volador
Altura 1,8 m.
Peso 85,2 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Una de las dos cabezas de DODUO se divide para formar un nuevo POKéMON. Es capaz de correr a 40 Km/h.

#86 Seel

Tipo 1 Agua
Altura 1,1 m.
Peso 90 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 34.

A este POKéMON le encanta el frío. Le encanta nadar en climas polares, sea cual sea la temperatura.

#87 Dewgong

Tipo 1 Agua
Tipo 2 Hielo
Altura 0,7 m.
Peso 120 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Su cuerpo es como una bola de nieve. Inmune al frío intenso, es capaz de nadar rápidamente en aguas heladas.

#88 Grimer

Tipo 1 Veneno
Altura 0,9 m.
Peso 30 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 38.

Está hecho de fango endurecido. Huele a pútrido. ¡Por donde pasa, no crece la hierba!

#89 Muk

Tipo 1 Veneno
Altura 1,2 m.
Peso 30 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Huele tan mal que puede provocar desmayos. Ha degenerado tanto, que ya ni él mismo se huele.

#90 Shellder

Tipo 1 Agua
Altura 0,3 m.
Peso 4 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Piedra Agua.

Su concha puede evitar cualquier ataque. El débil cuerpo sólo está expuesto cuando está abierta.

#91 Cloyster

Tipo 1 Agua
Tipo 2 Hielo
Altura 1,5 m.
Peso 132,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Piedra Agua.

Utiliza su concha para protegerse. Dicen que es más dura que el diamante. También lanza espinas.

#92 Gastly

Tipo 1 Fantasma
Tipo 2 Veneno
Altura 1,3 m.
Peso 0,1 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 25.

Sólo aparece en edificios en ruinas. No tiene forma real, ya que parece hecho de gas.

#93 Haunter

CÓMO EVOLUCIONA	
Tipo 1	Fantasma
Tipo 2	Veneno
Altura	1,6 m.
Peso	0,1 Kg.

Intercambio.

Toma la vida de su adversario a lengüetazos. Esto produce mareos hasta que la víctima fallece.

#94 Gengar

CÓMO EVOLUCIONA	
Tipo 1	Fantasma
Tipo 2	Veneno
Altura	1,5 m.
Peso	40,5 Kg.

Intercambio.

Sabrás que un GENGAR está cerca cuando sufras de sudores fríos. Intentará echarte un hechizo.

#95 Onix

CÓMO EVOLUCIONA	
Tipo 1	Roca
Tipo 2	Tierra
Altura	8,8 m.
Peso	210 Kg.

No evoluciona.

Cava a gran velocidad en busca de comida. Los túneles que deja son usados por los DIGLETT.

#96 Drowzee

CÓMO EVOLUCIONA	
Tipo 1	Psíquico
Altura	1 m.
Peso	32,4 Kg.

Normal. Nivel 26.

Si duermes cerca de uno todo el tiempo, en alguna ocasión podrás ver sueños que se haya comido antes.

#97 Hypno

CÓMO EVOLUCIONA	
Tipo 1	Psíquico
Altura	1,6 m.
Peso	75,6 Kg.

Normal.

Intenta evitar cualquier tipo de contacto visual con este POKéMON. Puede hipnotizar con su péndulo.

#98 Krabby

CÓMO EVOLUCIONA	
Tipo 1	Agua
Altura	0,4 m.
Peso	6,5 Kg.

Normal. Nivel 28.

Sus pinzas son armas perfectas. En alguna ocasión pueden romperse en combate, pero crecerán rápido.

#99 Kingler

CÓMO EVOLUCIONA	
Tipo 1	Agua
Altura	1,3 m.
Peso	60 Kg.

Normal.

Una de sus pinzas crece más que la otra, y es dura como el acero. De todos modos, pesa demasiado.

#100 Voltorb

CÓMO EVOLUCIONA	
Tipo 1	Eléctrico
Altura	0,5 m.
Peso	10,4 Kg.

Normal. Nivel 30.

Se dice que se camufla como una POKé BALL. Al más mínimo estímulo se autodestruirá.

#101 Electrode

CÓMO EVOLUCIONA	
Tipo 1	Eléctrico
Altura	1,2 m.
Peso	66,6 Kg.

Normal.

Almacena energía eléctrica en su cuerpo. El más leve shock puede provocar una gran explosión.

#102 Exeggcute

CÓMO EVOLUCIONA	
Tipo 1	Planta
Tipo 2	Psíquico
Altura	0,4 m.
Peso	2,5 Kg.

Piedra Hoja.

Sus cabezas se atraen unas a otras, y giran entre sí. Debe tener seis para equilibrarse.

#103 Exeggutor

CÓMO EVOLUCIONA	
Tipo 1	Planta
Tipo 2	Psíquico
Altura	2 m.
Peso	120 Kg.

Piedra Hoja.

Este POKéMON es muy ruidoso. Esto es debido a que cada una de sus cabezas hace lo que quiere.

#104 Cubone

CÓMO EVOLUCIONA	
Tipo 1	Tierra
Altura	0,4 m.
Peso	6,5 Kg.

Normal. Nivel 28.

Siempre lleva el cráneo de su difunta madre. Su grito hace eco y parece una triste melodía.

#105 Marowak

CÓMO EVOLUCIONA	
Tipo 1	Tierra
Altura	1 m.
Peso	45 Kg.

Normal.

Pequeño y débil, este POKéMON siempre va acompañado de su palo de hueso de POKéMON.

#106 Hitmonlee

CÓMO EVOLUCIONA	
Tipo 1	Lucha
Altura	1,5 m.
Peso	49,8 Kg.

No evoluciona.

Cuando da patadas al enemigo, la planta de sus pies se vuelve tan dura como el diamante.

#107 Hitmonchan

CÓMO EVOLUCIONA	
Tipo 1	Lucha
Altura	1,4 m
Peso	50,2 Kg.

No evoluciona.

Sus golpes se asemejan a una taladradora. Puede atravesar un muro de hormigón como si nada.

#108 Lickitung

CÓMO EVOLUCIONA	
Tipo 1	Normal
Altura	1,2 m.
Peso	65,5 Kg.

No evoluciona.

Su lengua mide casi dos metros y se mueve libremente. Sus lametazos pueden causar parálisis.

#109 Koffing

CÓMO EVOLUCIONA	
Tipo 1	Veneno
Altura	0,6 m.
Peso	1 Kg.

Normal. Nivel 35.

A veces puede explotar sin avisar, ya que en lugares calurosos su gas interno se expande.

#110 Weezing

CÓMO EVOLUCIONA	
Tipo 1	Veneno
Altura	1,2 m.
Peso	9,5 Kg.

Normal.

Este POKéMON vive absorbiendo gases venenosos, gérmenes, y el polvo que existe en la basura.

#111 Rhyhorn

CÓMO EVOLUCIONA	
Tipo 1	Tierra
Tipo 2	Roca
Altura	1 m.
Peso	115 Kg.

Normal. Nivel 42.

Este POKéMON no tiene muchas luces. Una vez inicia la carga, no para hasta que cae dormido.



#112 Rhydon

Tipo 1 Tierra
Tipo 2 Roca
Altura 1,9 m.
Peso 120 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Camina sobre sus patas traseras, y muestra signos de inteligencia. Es capaz de aguantar lava hirviendo.

#113 Chansey

Tipo 1 Normal
Altura 1,1 m.
Peso 34,6 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
No evoluciona.

Este amable POKéMON es capaz de compartir sus nutrientes huevos con un POKéMON herido.



#114 Tangela

Tipo 1 Planta
Altura 1 m.
Peso 35 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
No evoluciona.

Se camufla tras una gran masa de enredaderas azules. Se dice que nunca dejan de crecer.



#115 Kangaskhan

Tipo 1 Normal
Altura 2,2 m.
Peso 80 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
No evoluciona.

Cuida de su cría en la bolsa de su tripa. No evitará ninguna pelea para protegerla.



#116 Horsea

Tipo 1 Agua
Altura 0,4 m.
Peso 8 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal. Nivel 32.

Si se siente en peligro, arrojará un potente chorro de agua, o de una tinta especial, por su boca.



#117 Seadra

Tipo 1 Agua
Altura 1,2 m.
Peso 25 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Tocar su aleta trasera causa parálisis. Se engancha al coral para mantenerse mientras duerme.



#118 Goldeen

Tipo 1 Agua
Altura 0,6 m.
Peso 15 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal. Nivel 33.

En su época de puesta de huevos, suelen ser vistos nadando por ríos contracorriente en grandes grupos.



#119 Seaking

Tipo 1 Agua
Altura 1,3 m.
Peso 39 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Este POKéMON hace sus nidos tallando cantos de riachuelo con el cuerno de su cabeza.



#120 Staryu

Tipo 1 Agua
Altura 0,8 m.
Peso 34,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Piedra Agua.

Mientras su parte central se mantenga intacta, crecerá de nuevo aunque haya sido destrozado.



#121 Starmie

Tipo 1 Agua
Tipo 2 Psíquico
Altura 1,1 m.
Peso 80 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Piedra Agua.

Su zona central es conocida como el núcleo. Se piensa que se comunica mediante colores.



#122 Mr. Mime

Tipo 1 Psíquico
Altura 1,3 m.
Peso 54,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
No evoluciona.

Siempre practica la misma pantomima. Hace creer al enemigo que existe algo que no es real.



#123 Scyther

Tipo 1 Bicho
Tipo 2 Volador
Altura 1,5 m.
Peso 56 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
No evoluciona.

Se agazapa en la hierba alta para saltar sobre su enemigo con sus guadañas. Se mueve como un ninja.



#124 Jynx

Tipo 1 Hielo
Tipo 2 Psíquico
Altura 1,4 m.
Peso 40,6 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
No evoluciona.

Parece moverse como si estuviera bailando un ritmo de su propia creación. Menea mucho sus caderas.



#125 Electabuzz

Tipo 1 Eléctrico
Altura 1,1 m.
Peso 30 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
No evoluciona.

Cuando hay un apagón, es más que posible que este POKéMON se haya comido la energía.



#126 Magmar

Tipo 1 Fuego
Altura 1,3 m.
Peso 44,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
No evoluciona.

Nacen en volcanes activos. Su cuerpo parece una gran bola de fuego, ya que están en llamas.

#127 Pinsir

Tipo 1 Bicho
Altura 1,5 m.
Peso 55 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
No evoluciona.

Atrapa a su presa con sus pinzas, y aprieta fuerte. No se mueve si hace mucho frío.

#128 Tauros

Tipo 1 Normal
Altura 1,4 m.
Peso 88,4.

CÓMO EVOLUCIONA
No evoluciona.

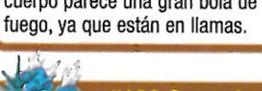
Un rudo POKéMON repleto de energía vital. Cuando corre, no para hasta que choca con algo.

#129 Magikarp

Tipo 1 Agua
Altura 0,9 m.
Peso 10 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal. Nivel 20.

Famoso por ser poco fiable. Puede encontrarse nadando en mares, lagos, ríos y charcos.





#130 Gyarados

Tipo 1 Agua
Tipo 2 Volador
Altura 6,5 m.
Peso 235 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Este POKéMON es enormemente destructivo. En la antigüedad, era conocido por arrasar ciudades enteras.



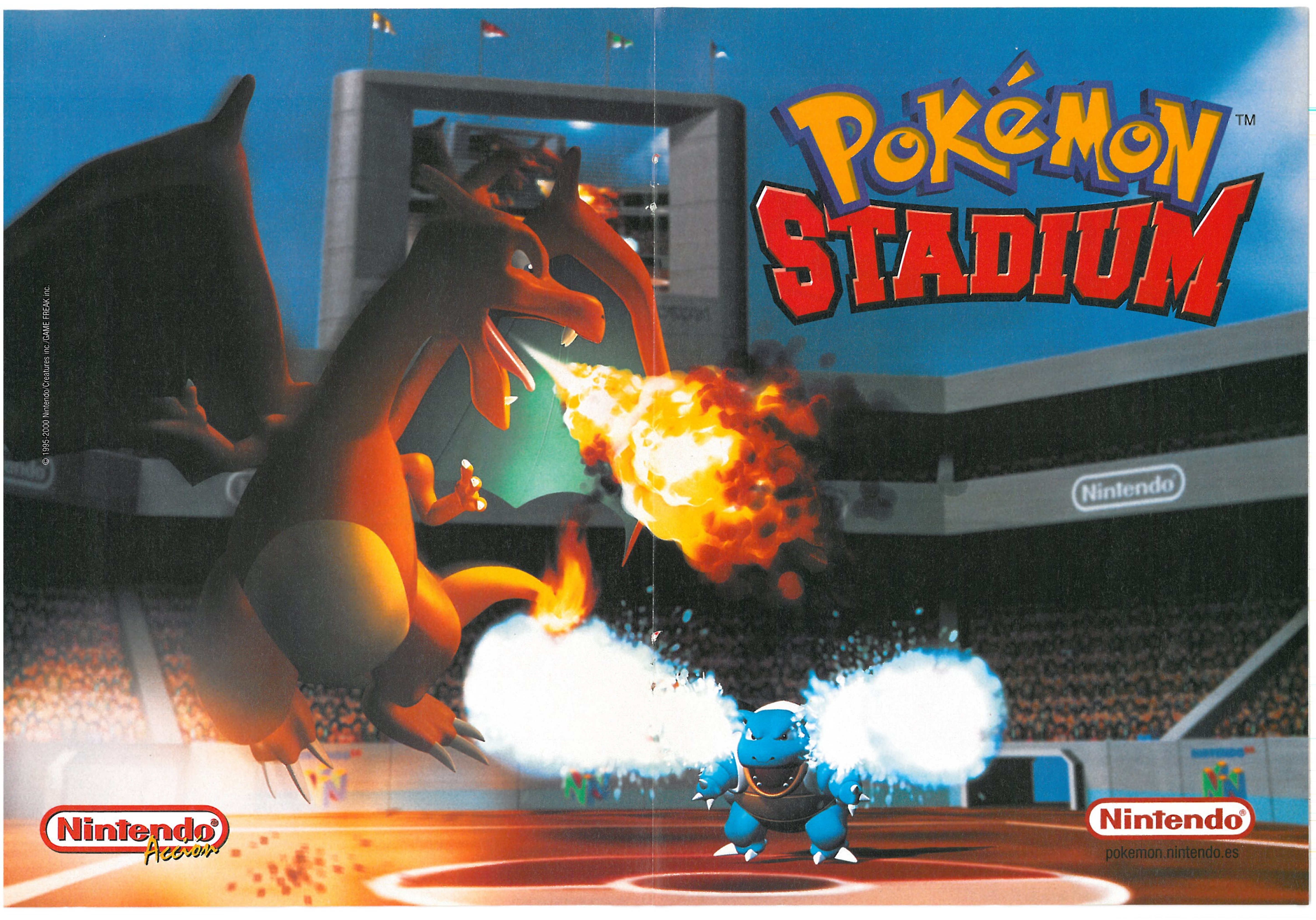
#131 Lapras

Tipo 1 Agua
Tipo 2 Hielo
Altura 2,5 m
Peso 220 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
No evoluciona.

Este espíritu gentil es capaz de leer la mente. Puede llevar a la gente a través del mar.


RUMBLE!
PLAY GAME!
GAME BOY COLOR
Nintendo
POKéMON PINBALL
RUMBLE GAME
PINBALL!
GAME BOY COLOR
Nintendo
pokemon.nintendo.es
Nintendo Acción



Pokémon™
STADIUM
Nintendo
Nintendo
Acción
Nintendo®
pokemon.nintendo.es

#132 Ditto

Tipo 1 Normal
Altura 0,3 m.
Peso 4,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
No evoluciona.

Cuando se fija en un enemigo, su cuerpo se transforma en una copia perfecta del mismo.

#133 Eevee

Tipo 1 Normal
Altura 0,3 m.
Peso 6,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Piedra Agua.
Piedra Fuego.
Piedra Trueno.

Su código genético es muy inestable. Puede evolucionar en diversas razas de POKéMON.

#134 Vaporeon

Tipo 1 Agua
Altura 1 m.
Peso 29 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Piedra Agua.

Su estructura celular se parece a las moléculas de agua. Es invisible en el agua.

#135 Jolteon

Tipo 1 Eléctrico
Altura 0,8 m.
Peso 24,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Piedra Trueno.

Un POKéMON muy sensible. Se entristece o enfada con mucha facilidad, lo que le da energía.

#136 Flareon

Tipo 1 Fuego
Altura 0,9 m.
Peso 25 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Piedra Fuego.

El cuerpo de este POKéMON posee una cámara ígnea. Cuando exhala aire, es a la temperatura de 3.000º Celsius.

#137 Porygon

Tipo 1 Normal
Altura 0,8 m.
Peso 36,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
No evoluciona.

La gente dice que se trata del único POKéMON que puede volar por el espacio. Aún no lo ha logrado.

#138 Omanyte

Tipo 1 Roca
Tipo 2 Agua
Altura 0,4 m.
Peso 7,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 40.

Este antiguo POKéMON fue recuperado de un fósil. Nada muy bien gracias al movimiento de sus 10 tentáculos.

#139 Omastar

Tipo 1 Roca
Tipo 2 Agua
Altura 1 m.
Peso 35 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Picos afilados rodean su boca. Su concha es demasiado grande como para que se mueva libremente.

#140 Kabuto

Tipo 1 Roca
Tipo 2 Agua
Altura 0,5 m.
Peso 11,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 40.

Este POKéMON fue recuperado desde un fósil. Usa los ojos de su espalda al ocultarse en el lecho marino.

#141 Kabutops

Tipo 1 Roca
Tipo 2 Agua
Altura 1,3 m.
Peso 40,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Este POKéMON es un hábil y rápido nadador. Atrapa a su presa para drenar sus fluidos vitales.

#142 Aerodactyl

Tipo 1 Roca
Tipo 2 Volador
Altura 1,8 m.
Peso 59 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
No evoluciona.

Este POKéMON salvaje, extinto hace siglos, fue resucitado usando ADN tomado de un ámbar.

#143 Snorlax

Tipo 1 Normal
Altura 2,1 m.
Peso 460 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Come cualquier cosa. Incluso la comida pasada de fecha. Su estómago nunca se llena.

#144 Articuno

Tipo 1 Hielo
Tipo 2 Volador
Altura 1,7 m.
Peso 55,4 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
No evoluciona.

Un legendario pájaro POKéMON. Congela el agua que encuentra en el aire para generar nieve.

#145 Zapdos

Tipo 1 Eléctrico
Tipo 2 Volador
Altura 1,6 m.
Peso 52,6 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
No evoluciona.

Este legendario pájaro POKéMON sólo aparece cuando el cielo se torna oscuro y caen rayos.

#146 Moltres

Tipo 1 Fuego
Tipo 2 Volador
Altura 2 m.
Peso 60 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
No evoluciona.

Un legendario pájaro POKéMON. Cuando aletea sus flamígeras alas, la noche se torna roja.

#147 Dratini

Tipo 1 Dragón
Altura 1,8 m.
Peso 3,3 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 30.

La existencia de este POKéMON ha sido confirmada recientemente por un pescador que cogió uno.

#148 Dragonair

Tipo 1 Dragón
Altura 4 m.
Peso 16,5 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.
Nivel 55.

De acuerdo con un testigo, un aura de extraña forma lo rodea, dándole un misterioso y místico aspecto.

#149 Dragonite

Tipo 1 Dragón
Tipo 2 Volador
Altura 2,2 m.
Peso 210 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
Normal.

Se dice que este POKéMON vive en algún lugar del mar, y que vuela. De todos modos, sólo es un rumor.

#150 Mewtwo

Tipo 1 Psíquico
Altura 2 m.
Peso 122 Kg.

CÓMO EVOLUCIONA
No evoluciona.

Su ADN es casi el mismo que el de MEW. De todos modos, su tamaño y disposición son diferentes.

#151 Mew

Tipo 1 Psíquico
Altura 0,4 m.
Peso 4 Kg.

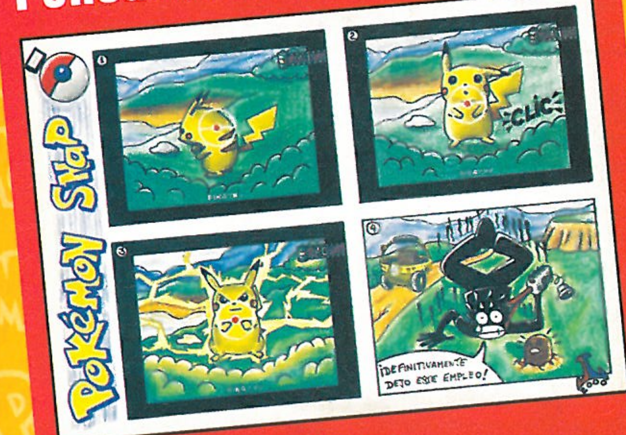
CÓMO EVOLUCIONA
No evoluciona.

Mirando a través de un potente microscopio, se puede apreciar el corto, fino y delicado pelaje de este POKéMON.

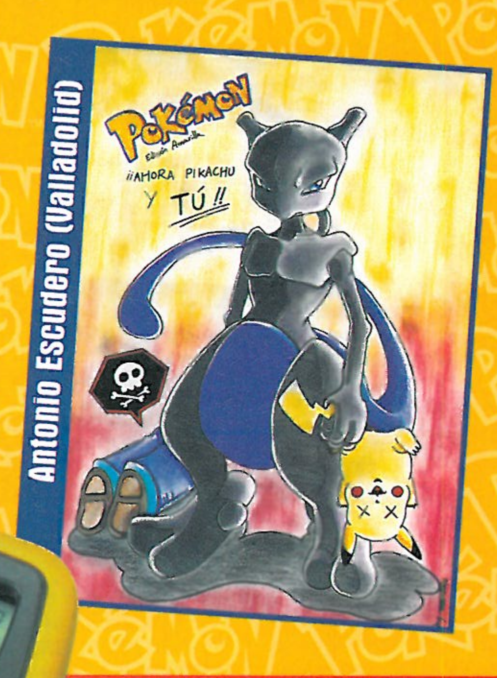


¿Os gustaría ver vuestro dibujo de Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Para participar, enviad una carta a la dirección de la revista.

Pokéartista



José Acedo Gallego (Cáceres)
Es lo único que le faltaba al juego, que los Pokémon cobraran vida. Sí, ya parece que están vivitos y coleando, allí en su junglas, ríos y montañas, pero aún les falta un poquito para reaccionar como Pikachu en este dibujo que nos envía José. Gracias, chaval, y si te pasa algo parecido mientras juegas, nos lo cuentas. Tenemos nosotros unas anécdotas que bla, bla, bla...



Antonio Escudero (Valladolid)

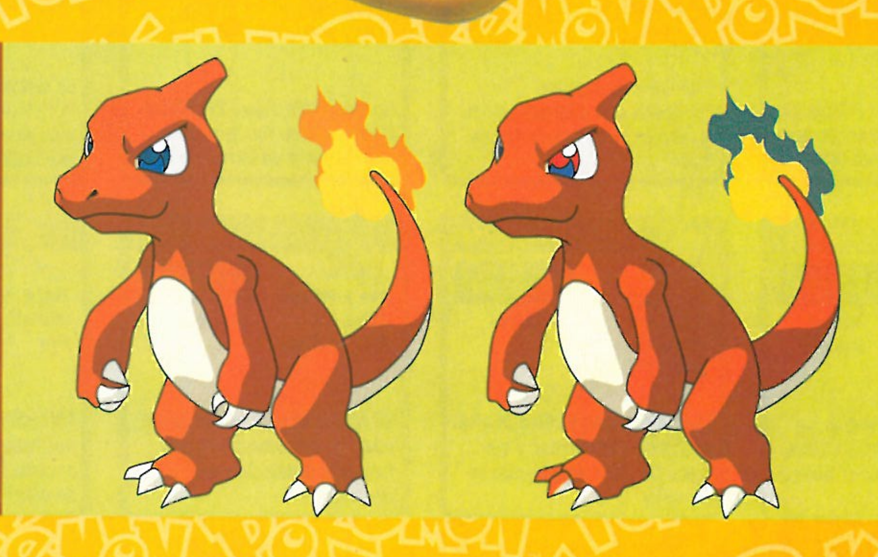
¡Participa y Gana!

POKÉMON PIKACHU

Todos los meses regalaremos 5 podómetros Pokémon Pikachu entre todos los dibujos y cartas que publiquemos.

Nintendo

Busca las diferencias



Agudiza la vista y encuentra las 6 diferencias que hay entre estos dos vivaces Charmeleon.



A la búsqueda de Lugia

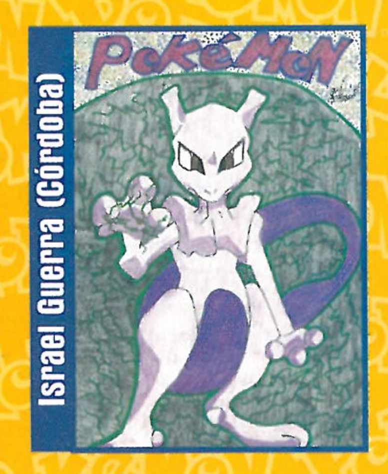
Tenemos nuevo coche Pokémon. El Escarabajo amarillo de Volkswagen ha dejado paso a un Chrysler PT Cruiser pilotado por Lugia. Por Lugia, sí, uno de los nuevos Pokémon Oro y Plata, si no el más conocido de la serie que viene. Y la promoción de Nintendo consiste en buscar coche y Pokémon, localizar a ambos, sonreirles y hacerse una foto para la posteridad. Con un poco de suerte, aparecerá publicada en Pokemon.com. Sólo para USA, ya sabéis.



Peque Estrella

Ella se llama **Cristina Valdivia Marcos** y vive en **Málaga**. Cristina bien podría ser nuestra seguidora más joven: tiene 2 años y un arte para dibujar Pokémon que mola todo. ¡Y ya se conoce a Pikachu!



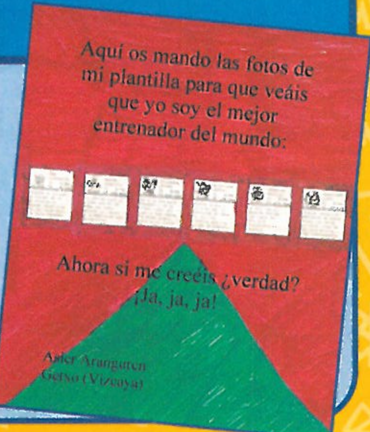


Israel Guerra (Córdoba)

El Pokéfan

Él tiene a Mew, ¿y tú?

Nuestro Pokéfan de este mes se llama **Asier Aranguren (Vizcaya)**, y nos envía unas fotos sacadas con GBPrinter de su plantilla. Destacamos a Mewtwo y a ... Mew, la estrella de trucos, consultorio, secretos...



GANADORES

(Superconcurso nº2)

CD's CON LA BANDA SONORA DE LA PELÍCULA

Víctor J. Artero Sánchez .....Cádiz
Carlos J. De Lucas Morales ...Ceuta
Cristóbal Aranda Estrada .....Madrid
Noel Yébenes Gutiérrez ......Madrid
Ana Chacón García ....Sevilla

CD's CON LAS CANCIONES DE LA TELE

Marco Antonio Ruíz ....Alicante
Mª Del Mar López Quesada ...Almería
Sandra Sánchez Sánchez ....Asturias
Miguel Rosa García ....Baleares
Carlos Martínez Pastor ......Valencia

CONSOLA GAME BOY COLOR

Raúl Alarcón Gallén ....Castellón
José J. Arias Vázquez ....Lugo
Fco. José Algar González .....Madrid
Diego Barrio Rodríguez ......Ourense
Paula Pellicer Castillo ....Valladolid

JUEGO DE CARTAS DE POKéMON

Joaquín Peréz Rodríguez ..... Almería
Mario López Sánchez .... Barcelona
Joan Carbajosa Santacreu .... Barcelona
Iván Corral Expósito .... Lugo
Sergio Muñoz Peña .... Madrid
Angela García Rodríguez ..... Madrid
Francisco Rodríguez Lillo ..... Madrid
Luis M. Fuentes Molina ...... Murcia
Ismael Alonso Garrote .... Salamanca
Benjamín Alonso Lorenzo .... Zamora

PACKS CON 4 VÍDEOS DE POKéMON

Celio Hernández Tornero ..... Albacete
Mª Carmen Rodríguez .... Barcelona
Iván López Rodríguez .... Vizcaya
José M. González Domínguez . Madrid
Miguel Martín González ...... Madrid

POKéBALL BLASTER

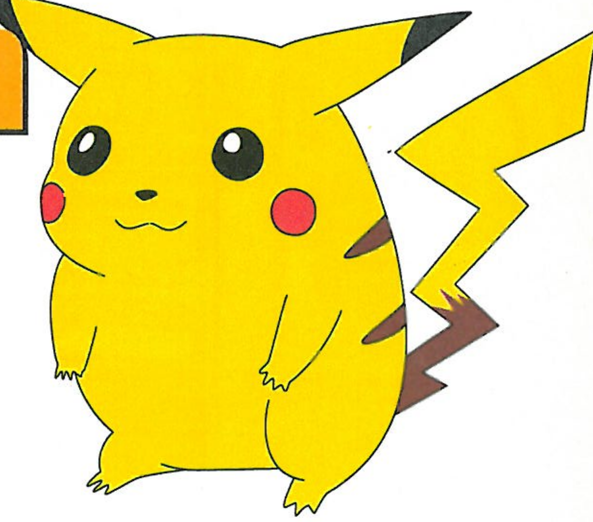
Pedro J. Caro Garrido .... Granada
Alejandro Nievas Fernández .. Granada
Sergio Aguirre Peña .... Guipúzcoa
Víctor Muñoz Díaz .... Madrid
Eugenio Lara Casanova ...... Málaga

Soluciones pasatiempos

Diferencias Charmeleon

Fuego, uña mano, nariz, ojo, uña pie y ceja.

Pokémon Amarillo

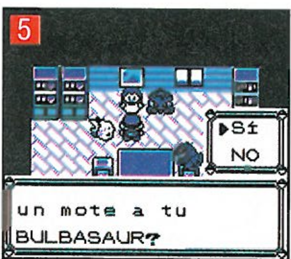


Le damos un gran empujón a nuestra guía, que en este número nos lleva de Ciudad Celeste a Ciudad Azulona.

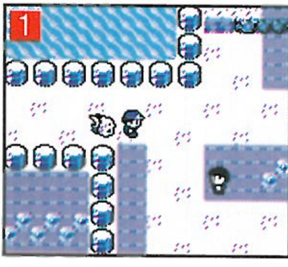
3. CIUDAD CELESTE

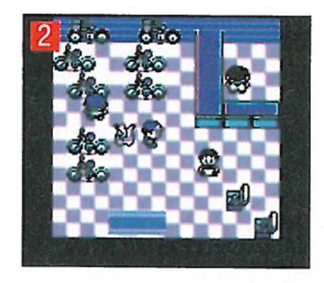
Cuando llegues a Ciudad Celeste 1 tendrás muchos lugares para visitar e investigar, incluyendo una **tienda de bicis**. 2 No puedes comprar una porque **son demasiado caras**, pero de todos modos no te preocupes, más tarde podrás alquilar una cuando consigas el **Bono Bici**. También puedes comprar un **Repelente de Pokémon salvajes** en la tienda 3 y **curar tus Pokémon** en el Centro Pokémon 4 antes de dirigirte al gimnasio. Otros lugares de interés son las casas de la ciudad? en una de ellas conseguirás a **Bulbasaur** 5 y en otra podrás hablar con un hombrecillo que puede darte información acerca de las **medallas** 6. También hay una casa custodiada por un **policía que no te dejará pasar**. No te preocupes, más adelante te permitirá entrar 7.

Ahora puedes ir al **gimnasio** 8. Allí lucharás contra **Misty**, aunque antes deberás vencer a dos entrenadores 9 10. Misty te parecerá un rival difícil ya que estás al principio del juego y puede que **te falte algo de estrategia** 11, por ello es aconsejable que tengas algún **Pokémon eléctrico o de tipo agua con niveles cercanos a 22** 12. Si tienes a tu Pikachu en buenas condiciones, no te resultará difícil vencerle. Cuando derrotes a Misty 13 conseguirás la **MT11** y la

















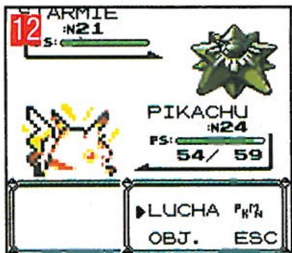


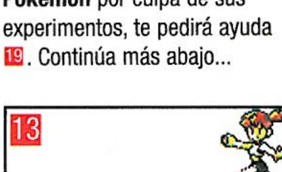


Medalla Cascada. Cura a tus Pokémon y ve hacia el **norte**. Justo al principio del camino aparecerá **Gary** 14 para tener otro duro combate Pokémon. Después de vencer a Gary cura a tus Pokémon y sigue caminando hacia el norte (es una especie de puente). Habrá un **montón de entrenadores Pokémon** 15 a los que tendrás que vencer: unos en el **puente** (tras vencerlos te obsequiarán con una Pepita 16) y otros en el camino que le sigue 17. Antes de coger la ruta de la derecha asegúrate de **hablar con un hombre que te dará un Charmander** por tu bella cara 18. Después de unas cuantas batallas llegarás a una casa en la que un tipo llamado **BILL**, que **se ha convertido en un Pokémon** por culpa de sus experimentos, te pedirá ayuda 19. Continúa más abajo...

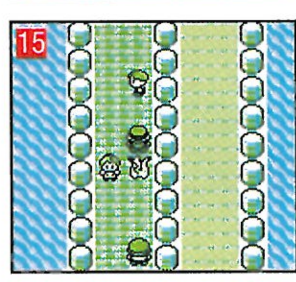






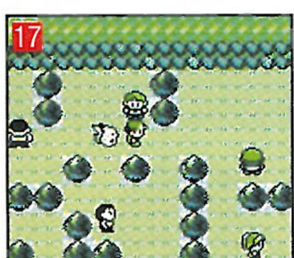












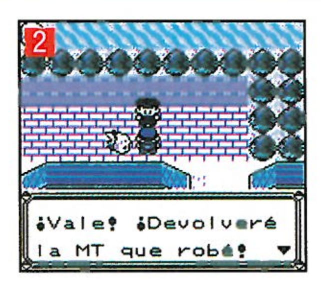


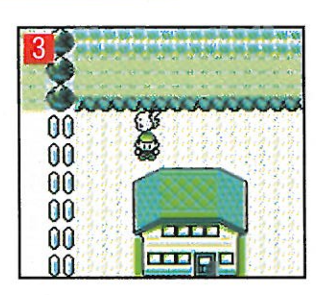


4. HACIA CIUDAD CARMÍN

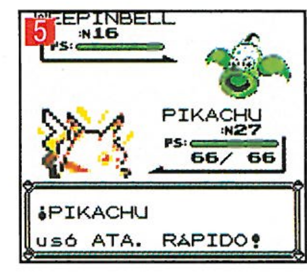
Si **ayudas a BILL** a volver a su estado normal, te dará un **billete para el S.S. Anne** 1. Vuelve a Ciudad Celeste, y busca la **casa con el policía parado en la puerta** 2. Entra en la casa y observa el **agujero que el Team Rocket ha hecho en la pared**. Pasa a través de él y sigue el camino. Tras bajar encontrarás una **Guardería para Pokémon** 3. Puedes dejar algún Pokémon aquí y subirán de nivel. Al lado verás una casa que te permite tomar un **camino subterráneo** 4 que te lleva al de **Ciudad Carmín**. Antes de llegar a Ciudad Carmín encontrarás













varios entrenadores con los que luchar 5 6 y zonas para capturar nuevos tipos de Pokémon. 7 8 Cuando llegues a Ciudad Carmín 9 10 recórrela y entra en todas las casas que puedas 11. También tienes que leer los carteles. Por ejemplo, al comienzo de un puente verás uno que dice **puerto Carmín**. Si sigues por allí y tienes el billete, llegarás al crucero 12 13. El **barco es un lugar con muchos entrenadores y camarotes** con muchas cosas 14 15. Te enfrentarás a **Marineros y a Caballeros** 16 17, conseguirás la **MT08 y la Superball** 18 19 20 21, esta última en la cocina. **Volverás a encontrarte a Gary** 22 y tendrás de nuevo un combate Pokémon con él. Después de derrotar a Gary habla con el capitán del crucero y obtendrás tu **MO (máquina oculta) llamada corte** 23. Con la MO en tus manos, puedes salir del barco y volver a Ciudad Carmín. Intenta **enseñar la MO de corte a uno de tus Pokémon,** y si ninguno lo puede aprender busca uno en el PC o captura alguno que pueda aprenderla (un Pokémon planta servirá). Ahora dirígete al **gimnasio de Ciudad Carmín**.







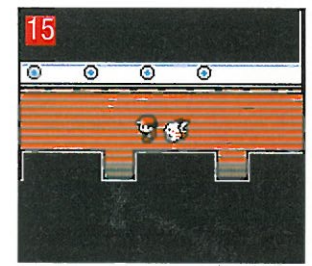






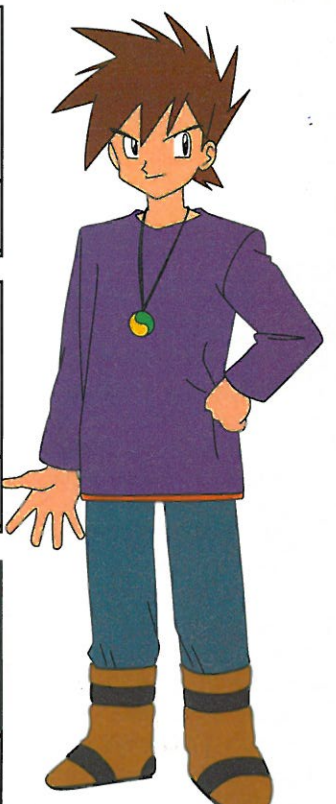
























Para acceder a él tendrás que **cortar un arbusto** eligiendo al Pokémon que haya aprendido la MO de corte. Aparecerá una opción nueva llamada cortar. Pulsa en ella y el arbusto se cortará (todas la MO se utilizan igual) 24. Una vez dentro del gimnasio tendrás que derrotar a varios entrenadores y abrir la puerta cerrada que te dará acceso a **Lt. Surge** 25. Para abrir la puerta, deberás pulsar los **interruptores ocultos en los cubos de basura** en el orden correcto (hay dos interruptores). **Lt. Surge tiene un Pokémon eléctrico de gran nivel**. Cuando le venzas, te harás con la **Medalla Trueno y una MT** 26.







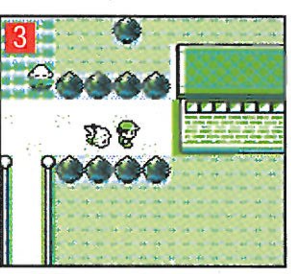
5. DE CIUDAD CARMÍN A PUEBLO LAVANDA

Después de apalizar a Surge, **sal de la ciudad por el camino del este** hasta que llegues a una **cueva** 1. Bien, pues no entres en ella y de momento pasa de largo. Llegarás a una zona con mucha hierba y varios entrenadores 2 para combatir. Sigue el camino hasta que llegues a un edificio 3. Dentro de él hay un guardia y en una de las esquinas encontrarás una escalera que te conducirá al **mirador del piso de arriba. Si tienes 30 Pokémon o más**, el ayudante del profesor Oak que encontrarás en el mirador te dará el **Buscaobjetos** 4. No podrás continuar tu camino hacia el este ya que un **Pokémon dormido** lo bloquea.

Vuelve sobre tus pasos hasta **la cueva que te habías pasado** y entra en ella 5 6. Cuando salgas de la cueva ve hacia el sur, **corta el arbusto** 7 **que te impide continuar** y sigue hasta llegar a un edificio. En él hay un ayudante de Oak que te dará la **habilidad Destello** 8 si tienes 10 o más Pokémon capturados. Busca un Pokémon que pueda aprenderla y dirígete hacia el **Túnel Roca** siguiendo el mapa de los pueblos. Tienes que salir de la casa del ayudante por donde habías entrado. Llega hasta la cueva pero no entres en ella. A la izquierda de la cueva verás un arbusto, córtalo y sigue hacia el Norte. Llegarás a **Ciudad Plateada**. Sal de la ciudad, hasta llegar al túnel de **MT Moon**. Atraviésalo. Cuando salgas, sigue el camino hasta **Ciudad Celeste** y vuelve a atravesar la casa con el policía en la puerta. Utiliza el agujero de la pared para salir, pero en lugar de ir al sur como la otra vez, dirígete hacia el **este**.







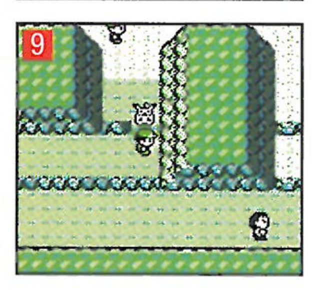
















Encontrarás la **MT30** y te cruzarás con un montón de entrenadores 9 10 con los que deberás combatir. Ellos te indicarán también el camino a seguir, ya que cuando luchemos con el último estaremos cerca de un **centro Pokémon** y varios árboles que hay al lado de una cueva (el TÚNEL ROCA). Cura a tus Pokémon y ve hacia los árboles de al lado de la cueva. A continuación usa el Pokémon con la **habilidad Corte para quitar de enmedio el arbusto y entra en el TÚNEL ROCA** 11.







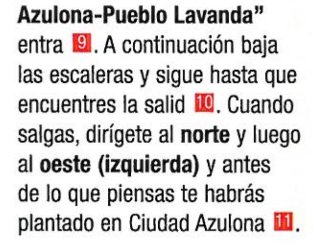
Verás que está oscuro. Para iluminarlo, **usa el Pokémon al que enseñaste la MO Destello** y el túnel se iluminará 12. A partir de aquí, para encontrar la salida deberás tener un **poco de paciencia**. Lucha con los entrenadores Pokémon que te encuentres 13 y **captura los Pokémon salvajes** 14 que te aparezcan y desees tener. Recuerda que cuando estás en un lugar con muchos Pokémon salvajes que tu crees que te entorpecen la marcha, debes **usar un repelente** (lo puedes comprar en algunas tiendas). Cuando encuentres la salida, sigue hacia el sur y llegarás al Pueblo Lavanda, que es nuestra última escala de este mes.

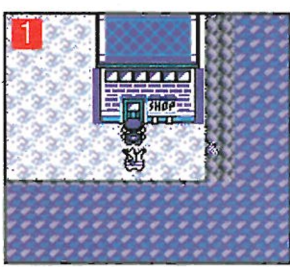
6. DE PUEBLO LAVANDA A CIUDAD AZULONA

En **Pueblo Lavanda puedes comprar Revivir en la tienda Pokémon** 1. También puedes **cambiar de nombre** a tus Pokémon en una de las casas 2 y descubrir que el jefe de la Casa Pokémon de Voluntarios del Pueblo Lavanda, Mr. Fuji, ha desaparecido.

Visita la **Torre Pokémon** 3, aunque de momento no puedes identificar a los Pokémon fantasma que aparecen allí, ya que te **hace falta el Scope Silph**. A grandes males, grandes remedios. Para conseguirlo debes ir a **Ciudad Azulona**. Toma la salida que hay a la izquierda de la ciudad 4, sigue el camino y lucha con los entrenadores 5 que te aparezcan. Si además quieres conseguir algunos **Pokémon Psíquicos**, corta el arbusto que te impide entrar a una zona de hierba 6 donde podrás capturar a **Abra y Kadabra** 7. También puedes encontrarte a otros Pokémon salvajes como **Vulpix, Muk o Poliwhirl** 8.

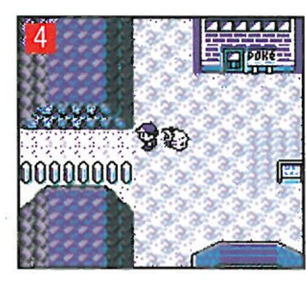
Cuando llegues a una casa con un cartel que dice **"vía subterránea a Ciudad Azulona-Pueblo Lavanda"** entra 9. A continuación baja las escaleras y sigue hasta que encuentres la salid 10. Cuando salgas, dirígete al **norte** y luego al **oeste (izquierda)** y antes de lo que piensas te habrás plantado en Ciudad Azulona 11.



























CONCURSO
POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
1 GAME BOY COLOR Y 1 POKéMON PINBALL
5 PACKS CON 4 VÍDEOS DE POKéMON
5 MOCHILAS POKéMON
5 CD's CON LA BANDA SONORA DE LA PELÍCULA
5 POKé BALL BLASTER
10 JUEGOS DE CARTAS POKéMON
5 CD's CON LAS CANCIONES DE LA TELE
BASES DEL CONCURSO
1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción (Revista Pokémon). Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "POKéMON NOVIEMBRE".
2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán 37, siendo la asignación de los mismos de forma aleatoria. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 25 de Octubre y 27 de Noviembre de 2000.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 28 de Noviembre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Enero de 2001 de la revista Pokémon.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso y Hobby Press.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
NOMBRE Y APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
CP:
TELÉFONO:
HAN COLABORADO:
DRO east west
Hasbro
edel
KOCH records
SAV
Nintendo
SporTandem
pokémon.nintendo.es

El Profesor Oak te responde

Guía para el amarillo

1. ¿Se pueden cambiar Pokémon con la Super Nintendo y el Super Game Boy sin tener la Game Boy?
2. ¿La guía de la revista Nintendo Acción se puede utilizar para Pokémon Amarillo?

Raúl García Sobrino (Ciudad Real)

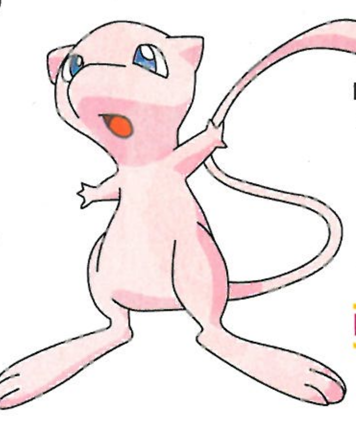
1. Me temo que no, ya que Super Game Boy no tiene un adaptador de cable link.
2. Si te refieres a la guía que están publicando en la revista, por supuesto también vale para el Amarillo (sin duda los mapas son perfectos), lo que pasa es que aún no han llegado a la parte exclusivamente dedicada a esa edición. Me cuentan que en un par de números sacarán la parte correspondiente al Amarillo. Mientras tanto puedes utilizar la que publicamos aquí.

A vueltas con Missigno

¿Es cierto el truco para conseguir a Missigno?

Fernando Oliver Martín (Cádiz)

La verdad es que más que un truco es un rumor, pero lo que sí te puedo confirmar es que más de un entrenador lo ha conseguido. Se comenta que para pillar a este Pokémon hay que ir a Ciudad Verde y hablar con el hombre que te dice "¿tienes prisa?". Contesta que no y te enseñará a coger un Pokémon. Acto seguido vuela a Ciudad Fucsia y dirígete a Islas Espuma. Muévete por la costa y aparecerá.



Habilidad Surf

¿Cómo y dónde se consigue la habilidad Surf para Pikachu en Pokémon amarillo?

Remigio Moreno Román (Castellón)

La habilidad Surf (MO03) se encuentra en la Zona Safari de Ciudad Fucsia. Es un poco difícil de conseguir ya que la Zona Safari es un laberinto de zonas comunicadas entre sí. Dirígete a la zona 3 y busca una pequeña choza donde un hombre te la dará.



¿Lugia?

¿Existe alguna forma de conseguir a Lugia en los Pokémon Azul, Rojo y Amarillo?

Miguel y David Osorio García (Ciudad Real)

Me temo que no, ya que ese Pokémon sólo aparece en las ediciones Plata y Oro.

Pregunta por Mew

1. ¿Dónde se encuentra Mew en los Pokémon Azul y Amarillo?
2. ¿Es posible conseguir a Togepi en el Pokémon Azul?, ¿y en el Amarillo?

José Antonio Maycujo (Huesca)

1. Los mejores entrenadores comentan que MEW se puede encontrar en la mansión de Isla Canela, cuando obtienes los 150 Pokémon y no antes. También aseguran que este Pokémon se encuentra únicamente en la edición Pikachu.
2. También se cuenta que para conseguir a Togepi en el azul debes poner un Charmander, un Exeggcutor y Missingno en una misma caja y te dirá que Missingno ha evolucionado a Togepi. En la edición amarilla se consigue de la misma forma, aunque según la mayoría de los entrenadores es un poco más difícil, ya que no puedes elegir a Charmander desde el inicio del juego.



Buscando Minijuegos

1. ¿Dónde se encuentra la llave magnética en el SILPH S.A?
2. ¿Tiene el juego de Pokémon Game Boy otros minijuegos? ¿y el Pokémon Stadium?

Loli

1. La llave magnética está en el quinto piso y accederás a ella teletransportándote.
2. Hay minijuegos en Pokémon

Amarillo y Pokémon Stadium. En el primero podrás jugar al minijuego de Surfing Pikachu que se activa terminando el Pokémon Stadium de N64. En el Stadium hay una opción de minijuegos muy variaditos para divertirte solo o en multijugador.

Surf Pikachu

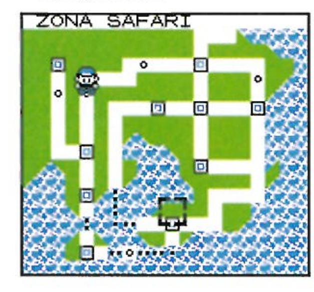
1. **¿Puede Pikachu aprender la habilidad surf sin Pokémon Stadium?**
2. **¿Se puede encontrar a Mew en la edición Amarilla?**

Martín Sánchez Yébenes (Córdoba)

1. Claro que es posible. No necesitas Pokémon Stadium para aprender la habilidad Surf, ya que la puedes encontrar en la Zona Safari.
2. Sí, o por lo menos eso rumorean los entrenadores. Dicen que Mew está cerca del SS. ANNE. Para conseguir que este truco funcione es muy importante que no subas al SS. ANNE en ningún momento en Ciudad Carmín. Para seguir con el juego deberás usar el cable link con un amigo que tenga un Pokémon con la habilidad CORTE. Ahora juega hasta que obtengas la FUERZA y SURF, vuelve al SS. ANNE, pero no llegues a entrar. Quédate donde se ve el barco en pequeño y usa el SURF para nadar a la derecha. Llegarás a un sitio con tierra, usa FUERZA para mover la roca que verás y encontrarás una Poké Ball (o un Pokémon como cuando ves a Mewtwo, dependiendo de la versión) que es MEW el Pokémon 151. ¿Entendido? Aún así, que te quede claro que hablamos de un rumor entre entrenadores.

Interesantes cuestiones

1. **¿Dónde se puede conseguir un Dratini en Pokémon Azul sin utilizar fichas?**
2. **¿En la versión Azul, por qué lugares de la zona Safari aparecen un mayor número de veces Tauros y Kangaskhan?**



3. **¿Cuáles son las evoluciones de Dratini?**
4. **¿Se podrán cambiar los Pokémon de las ediciones Azul, Roja y Amarilla con los de las ediciones Gold & Silver?**
5. **¿Se pueden pasar Pokémon del Pokémon Stadium (como Mew o de niveles superiores a 50) al cartucho de Game Boy?**

Pablo Pedreira Rodríguez (La Coruña)

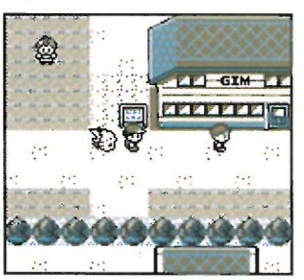
1. Lo puedes conseguir en la Zona Safari.
2. Aparecen más asiduamente en las zonas 2 y 3.
3. Evoluciona en Dragonair al alcanzar el nivel 30 y en Dragonite al alcanzar el nivel 55.
4. Sí. Podrás intercambiar cualquiera de los 151 Pokémon originales en las Ediciones Gold & Silver. Eso sí, un Pokémon nuevo, Togepi por ejemplo, no podrá ser introducido en ninguna de las tres ediciones antiguas.
5. Los entrenadores dicen que se puede pasar cualquier Pokémon al cartucho de Game Boy.

ME LO HAS PUESTO FÁCIL

1. **¿Dónde se encuentran Jynx, Electabuzz y Magmar en Pokémon Amarillo?**
2. **¿Puedo ir al Gimnasio varias veces?**

Vinsuá Estrada Alonso (Asturias)

1. A Jynx lo encuentras en Ciudad Celeste cambiándolo por otro. Electabuzz se



encuentra en la planta eléctrica y Magmar en la Mansión Pokémon.
2. Sí, puedes ir al Gimnasio cuando quieras.

Consejos para Erika

1. **¿Cómo puedo vencer a Erika?**
2. **¿Existen los Pokémon de tipo planta Marmi y Yiyo en las ediciones Oro y Plata?**

Daniel Sánchez (Madrid)

1. Te aconsejo que utilices a Charmander y compañía para vencerla, aunque con mucho cuidado ya que tiene una mente perversa.
2. Se rumorea que Yiyo sí que existe. Es un Pokémon difícil de atrapar ya que vive en lo alto de los árboles.

Y ESTO ES DIFÍCIL

¿Cuándo saldrá a la venta Pokémon Gold en España?, ¿dónde podremos encontrar a Bulbasaur, Charmander y Squirtle en dicha edición?

Pedro A. Tomero (Castellón)

Pokémon Gold saldrá en España a principios del año que viene, pero no hay fecha exacta: quizá abril, y me mojo demasiado. Sobre la otra pregunta, de momento no sabemos nada hasta que se pueda jugar en nuestro país.

Cascar a Brock

Me gustaría saber cómo puedo vencer a Brock, líder de Gimnasio en Ciudad Verde.

Fernando Guzmán (Madrid)

Brock utiliza Pokémon de tipo Roca, por lo tanto es sencillo vencerle si elegiste a Bulbasaur o Squirtle. También puedes buscar un Buterfree y hacerlo poderoso.

Objetivo final

¿Qué se debe hacer en el juego una vez conseguidos los 151 Pokémon?

J. Fdez. del Toro (Murcia)

Puedes dedicarte a subirles el nivel al máximo, a estudiarlos y a ganar a tus coleguitas en el coliseo (sólo edición Amarilla).

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**, Hobby Press, Revista Pokémon, C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid.

Los mejores trucos para todos los Pokémon

Este mes puedes saber muchas cosas -secretas- de Pokémon Stadium si te detienes aquí. Claro que si eres de los que no se detiene ante nada, también tendrás premio. El mismo que los que creen que ya lo han visto todo en Pokémon.

Diferentes colores de los Pokémon

¿Has notado como algunos de los **Pokémon rivales en Pokémon Stadium** tienen colores diferentes? La clave de estas variaciones está en **los nombres que les des a tus Pokémon** así como en el número que se te asigna cuando empiezas un nuevo juego. Aunque se conocen pocos nombres que cambian algunos colores en especial, hay ciertos claves secretas para obtenerlos. ¿Quieres algunos ejemplos? Pues toma nota:

- **Usa solo minúsculas** (ejemplo: butterfree en vez de BUTTERFREE).
- **Da la vuelta a las sílabas** (ejemplo: DRILLBEE en vez de BEEDRILL).
- **Usa un nombre "corto"** (ejemplo: Pika).

Pelea contra Mewtwo

Seguimos con **Pokémon Stadium**. Para enfrentarte contra Mewtwo en un duelo de 6 Pokémon, primero debes vencer en el Gimnasio del líder del castillo y tener los trofeos



en los 10 torneos del modo Stadium. Entonces la pantalla de selección del mapa se pondrá con un fondo nocturno y un **torneo bonus** se abrirá. En él pelearás contra el Super Pokémon Psíquico, Mewtwo. Una vez lo hayas derrotado, se abrirá un **nuevo modo de juego con una dificultad mayor; el Round 2 (R-2)**. A su vez verás una nueva pantalla de inicio donde aparecen Blastoise, Charizard, Venusaur, Mewtwo y Pikachu. Puedes regresar de la modalidad R-2 a la R-1 presionando C-Derecha en la pantalla de inicio. Un poco complicado, pero muy efectivo.

Bonus en el Stadium

Al **acabar el modo R-1** (incluyendo Mewtwo y el R-2) ganarás un **set de "bonus" que podrás ver en el modo Galería**. Mientras estás en la pantalla principal de Galería, **presiona y mantén L y R y mueve el cursor para imprimir**. Si lo has hecho correctamente, la opción de Imprimir cambiará a Bonus. Ahora tienes acceso a **16 Fondos de pantalla**.

Consigue al Psyduck con Amnesia

En **Pokémon Stadium**, consigue registrar a los **151 Pokémon en el Hall de la Fama**. Cuando lo completes, se te obsequiará un Psyduck con esta técnica.

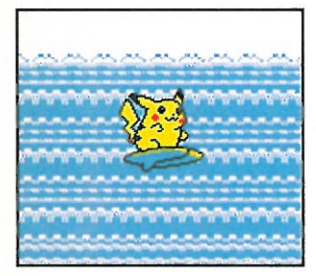
Consigue al Surfing Pikachu en el Stadium

Primero **necesitas abrir el Modo R-2**, y después hacer exactamente lo siguiente:

- Entra a la **División Master Ball de la Prime Copa** en el **modo R-2** (debes haber acabado las tres primeras divisiones). **Arma tu Equipo con un Pikachu** (preferentemente el de la

edición Amarilla) que no sepa Surf. Debes usar al Pikachu de tu GB, no servirá si usas uno de alquiler. Nota: ¡No registres tu equipo! Tómalo directamente del cartucho de Game Boy.

- Ahora **acaba la división Master Ball de la Prime Copa** usando tu equipo de tres en el que SIEMPRE debe estar Pikachu. Garantiza su presencia en cada una de las 8 batallas. No debes usar



continues. Si lo haces, no tendrás al Surfing Pikachu. Una vez hecho esto, aparece una pantalla de premio con Pikachu en su tabla de surf. Si tienes Pokémon Amarillo, podrás acceder al mini juego del **Surfing Pikachu** en la **cabaña que está en la costa Norte de la Ruta 19.**

Gana Pokémon de bonus en Stadium de N64

Cada vez que acabas el Gimnasio del líder del castillo (Alto Mando y Gary), recibirás uno de estos 8 Pokémon semi-raros al azar:

#001 Bulbasaur
#004 Charmander
#007 Squirtle
#106 Hitmonlee
#107 Hitmonchan
#133 Eevee
#138 Omanyte
#140 Kabuto

Cómo obtener Pokémon con HP casi infinito (Edición GB)

Para lograrlo **necesitas capturar uno de los Pokémon que aparecen cuando haces el truco de Missigno** (de los que tienen más de Nivel 100). Déjalo con la menor energía posible y ponlo en el primer lugar de tu equipo. Ahora haz que otro Pokémon le reduzca la energía hasta que suene la alarma de que va a desmayarse (este Pokémon NO DEBE GANAR ni una batalla hasta que la alarma esté sonando).Gana y por arte de magia verás como tu barra de HP se incrementa.

Elimina a todos los personajes en pantalla (edición GB)

Chorradita al canto, que también tenemos unas cuantas. Comienza un juego nuevo y **cuando el Profesor Oak te diga que escojas a tu Pokémon haz como que te vas a ir** (por el lado izquierdo de la librería). En el momento en que te detenga, gira el pad presionando los botones A y B. Continúa haciendo esto, incluso aunque trate de detenerte. Tarde o temprano verás como todos desaparecen y no puedes avanzar hacia ningún lado.

Cómo entrar al S.S.Anne cuando ya se ha ido (edición GB)

Primero debes **tener un Pokémon con la habilidad Surf**. Entonces ve al muelle donde está **el policía que no te deja pasar**, colócate justo frente a él y luego da un paso a la izquierda. Ahora camina hacia la derecha y **topa contra el borde del muelle** (debes quedar frente al guardia). Cuando oigas que golpeas contra el muelle, haz pausa, salva el juego y reinicia. Si el truco sale, **estarás mirando a la derecha** (normalmente sales mirando hacia abajo). Sin



moverte, usa Surf delante del guardia. Si has hecho todo bien, saldrás hacia abajo en lugar de hacia la derecha. Da otro paso hacia abajo y listo. En este momento tendrás el **camino libre para entrar al S.S.Anne**. Trata de hacer este truco en distintas partes donde haya agua (como en la casa de Bill). Nota: **No hay forma de mover el camión que aparece** cuando nadas a la derecha del muelle, y es muy difícil sacar a Mew.

GB Modo Turbo

No nos cansamos del Stadium. Hay **2 modos turbo en la Torre GB** para poder jugar las versiones de Pokémon a más velocidad de la normal:

Modo Doduo: Acaba la Poké Copa o la Prime Copa, y verás como la **Torre GB cambia en la Doduo Torre GB** y una estampita de Doduo aparece en el GB. El modo Doduo te cambia el marco original por uno de Doduos, que te permite **duplicar la velocidad** pulsando C-Derecha, si juegas con el cartucho de GB en N64 .

Modo Dodrio: Se activa una vez que ya completaste la Poké Copa y la Prime Copa. Funciona igual que el Modo Doduo, sólo que éste te **triplica la velocidad**.

Extraño suceso en el laboratorio del profe Oak (edición GB)

Necesitas **comenzar un juego nuevo** (no es necesario que grabes).Tienes que **buscar a la niña que está caminando fuera de tu casa**. La verás por la hierba. Intenta que se quede en el primer "cuadrito" del lado izquierdo de donde comienza la hierba (puedes estorbarle en el camino poniéndote en la dirección contraria de donde quieres que vaya). Ponte a su derecha, de forma que tú estés en el lado derecho de la hierba y ella en el izquierdo. Cuando el Profesor llegue y trates de moverte hacia la izquierda, verás como **chocas con la niña y te vas por otro camino**. Al final te quedarás bloqueado en la pared del laboratorio.

Pokémon Legendarios

Las primeras revelaciones

Con la aparición de **100 nuevos Pokémon en las ediciones Oro y Plata de Game Boy** también se han revelado **nuevas leyendas y descubierto Pokémon** de los que no se tenía noticia alguna. Al parecer, se encuentran en antiguas ruinas, y dentro de ellas hay que sufrir trampas y resolver enigmas escritos en un extraño alfabeto cuyas letras tienen una forma de lo más peculiar. **Gracias a nuestros colegas de ¡Dibus!, a continuación os facilitamos los números de cada Pokémon legendario** junto a una pequeña descripción que esperamos os sea útil en su momento.

#249 Lugia

Pokémon submarino

Este ser mítico sólo aparece cuando se reúnen los tres dioses de los elementos, Moltres, Zapdos y Articuno.

Ataque: Elemental Blast. Que podría traducirse como "descarga de los elementos". En Neo, el ataque de este Pokémon produce 90 puntos de daño al adversario.

#250 Houou

Pokémon pájaro

Se desconoce absolutamente todo sobre él. Su existencia es un auténtico misterio, ya que sólo se habla de él en las leyendas del mundo Pokémon. Aparece en la caja de la Edición Oro de Game Boy.

LOS TRES PERROS MÍTICOS

Estos personajes misteriosos entran en escena en **Ciudad Enju**, en las ediciones Oro y Plata de Game Boy.

#243 Raikou

Perro mítico

Aparece junto a Entei y Suikun, pero desaparece a la primera oportunidad que encuentra. Sus ataques y su poder son desconocidos. A primera vista, parece un **Pokémon eléctrico**.



#244 Entei

Perro mítico

Aparece como **personaje principal en la tercera película de Pokémon**, El Señor de la Torre Desconocida. Su furia es implacable y su rugido es mucho más devastador que cualquier ataque físico.

#245 Suikun

Perro mítico

Pokémon de agua, sin duda. Se desconoce cuál es su poder y qué función cumple dentro del mundo Pokémon.



JUGUETES

Cámara Pokémon

¿Has echado de menos a tus Pokémon estas vacaciones? Para que no te vuelva a ocurrir, MB tiene la solución perfecta: una **cámara que adorna tus mejores fotos** con Pokémon como marco. Su diseño es genial (¡el disparador es un pequeño Pikachu!) y su precio también, **5.295 ptas**.

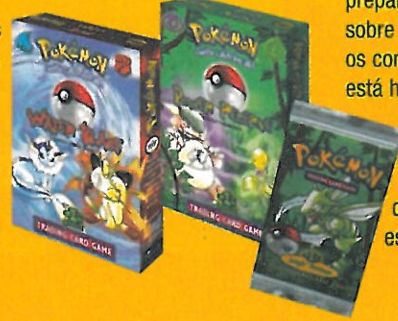
Figuras de Entrenador

Ahora podéis tener a Ash, y una Poké Ball con sus Pokémon preferidos dentro, por **2.195 ptas**. Y MB también os ofrece a James, Misty, y los mejores entrenadores.

Devir lanza la extensión Jungla de las cartas Pokémon

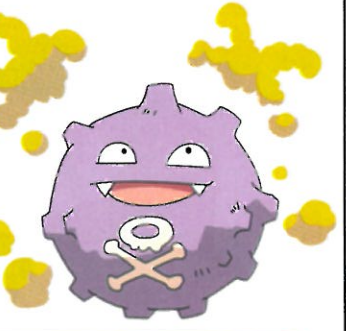
Desde el mes de **septiembre, DEVIR es la empresa que distribuye en España los productos de Wizard of the Coast**, que como sabéis son los creadores de las cartas intercambiables Pokémon. Ahora que os hemos presentado, os contamos que hay nueva extensión a la venta. Se llama **Jungla y llega en castellano**. Consta de dos barajas preconstruidas, **Reserva de Poder y Tromba de Agua**, más sobres con los que se puede coleccionar, intercambiar y mejorar el mazo. Cada baraja incluye **60 cartas, una moneda especial Pokémon, contadores de daño y un libro de reglas**. Exploradlas detenidamente porque contienen nada menos que **47 nuevos Pokémon**.

Por cierto, que sepáis que la **Liga Pokémon se iniciará a finales de octubre**. Ya estamos preparando un reportaje sobre esta actividad, donde os contaremos cómo se está haciendo, dónde podéis ir a jugar y cómo participar. Este mes nos hemos quedado sin sitio, pero está prometido, eh...



Nintendo Acción #109 Koffing

Uno de los Pokémon acompañantes del Team Rocket en los primeros capítulos de la serie. Su explosión es totalmente imprevisible.



Lo mejor

+ Posee un útil ataque venenoso desde el primer nivel.
+ Muy bueno contra los Pokémon de Tipo Planta y Bicho.

Lo peor

- Su evolución, Weezing, no aporta ningún ataque nuevo a la lista.
- Soporta mal los ataques de Tipo Veneno, Tierra, Roca y Fantasma. Demasiados.

Nintendo Acción #66 Machop

Su aspecto de pequeño reptil engaña. Practica varios estilos de artes marciales y, cada día que pasa, sus músculos son más poderosos gracias al duro entrenamiento.



Lo mejor

+ Puede llegar a ser uno de tus Pokémon más fuertes.
+ Es uno de los pocos Pokémon que alcanzan su segunda Evolución por Cable Link.

Lo peor

- Los tres estados, Machop, Machoke y Machamp, tienen exactamente los mismos ataques.
- Débil contra los Tipos Veneno, Volador, Psíquico y Bicho.

Nintendo Acción #56 Mankey

Este Pokémon, tan amigo de la gorra de Ash en la serie de TV, se enfada al mínimo indicio de violencia, aunque puede ser muy dócil.



Lo mejor

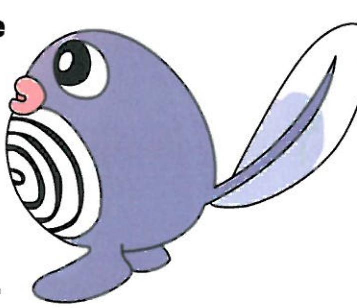
+ Es uno de los pocos Pokémon algo útil contra Pokémon Tipo Fantasma.
+ Tiene gran variedad de ataques desde el primer nivel.

Lo peor

- Sólo tiene un ataque Tipo Lucha aún siendo un Pokémon Tipo Lucha.
- Su evolución, Primeape, no aprenderá nuevos ataques.

Nintendo Acción #60 Poliwag

Un Pokémon que prefiere el medio acuático al terrestre, aunque en realidad puede caminar por las orillas con sus pequeñas patas.



Lo mejor

+ La gran variedad de Tipos en su lista de ataques le da ventaja en el combate.
+ Su segunda Evolución, Poliwrath, suma el Tipo Lucha al Tipo Agua.

Lo peor

- Muestra debilidad con los Tipos Agua, Eléctrico, Planta y Dragón.
- Pasa de una lista de siete ataques a sólo cuatro cuando se convierte en Poliwrath.